amiga FORUM

Nummer 3/1992
Kr. 49,- inkl. mva

SPILL
Vi tester bl.a. Leander fra Psygnosis.

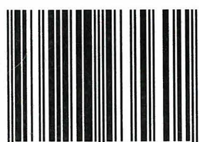
ARexx
Første leksjon i vårt nye kurs.

DPaint
Hvordan lage skyer og raketter?

PC-kort
Test av GVP's nye PC- kort for Amiga 500.

Musikk
Bars & Pipes professional!

Nyheter
Opal Vision, GVP VFX m.m



SE DE FANTASTISKE BILDENE FRA FILMEN "SPACE WARS", SOM ER PRODUSERT KUN MED AMIGA!

Lag ditt eget lydstudio

GVP lanserer den kraftigste og mest innholdsrike 8-bits samplerpakken for Amiga - nå i ny versjon!

Digital Sound Studio

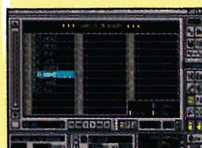
En rimelig løsning for deg som vil ha full kontroll over Amiga-lyden! DSS inneholder en høykvalitets stereosampler, et kraftig lydredigeringsprogram og en 4-spors sequencer.

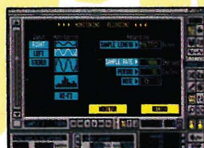
Med DSS kan du...

- **Ta opp** lyd fra en hvilken som helst lydkilde, som f.eks. kassetter, CD-plater, mikrofon eller radio.
- **Redigere** lydene i lyd-editoren, der du blant annet kan klippe og lime mellom forskjellige lyder, legge på ekko og romklang, spille lyder baklengs, eller mikse sammen flere lyder.
- **Komponere** dine egne melodier ved hjelp av den integrerte 4-spors sequenceren. Du kan ha opp til 32 instrumenter i hukommelsen samtidig! Sequenceren står i direkte forbindelse med lyd-editoren, og du kan mikse og modifisere lydene underveis.

DSS tøyer grensene

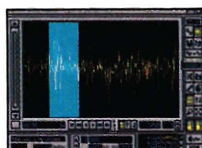
- Lag dine egne 4-spors komposisjoner som kan spilles uavhengig av DSS.
- Lag lydspor for hjemmevideoer, animasjoner og presentasjoner, komplett med musikk, lydeffekter og tale.
- Analysér lyder og stemmer.
- Lag egne instrumenter og lydeffekter ved å sample og modifisere stemmer, musikk, og lyder fra en hvilken som helst lydk lde, og bruk dem i dine egne komposisjoner.

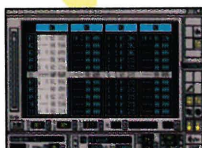




Se på disse spesifikasjonene:

- Kompatibel med AmigaDOS 2.0, og skrevet i assembler.
- Kan kjøres samtidig med andre program (multitasking).
- Kompatibel med 68020 og 68030.
- Tykk manual med et opplæringskapittel som gjør at du kommer i gang umiddelbart.
- Et fullstendig grafisk brukergrensesnitt gjør programmet cnkelt å bruke.
- MIDI-inn mulighet.
- Direkte kobling mellom sequencer og lyd-editor.
- Du kan ha opp til 32 lyder i hukommelsen samtidig!
- De innebygde effektene inkluderer ekko, mix, filter, invertering av data, spill lyder baklengs, inn- og utfading.
- Manipulér lydene i "real time", mens de spilles!
- Lag musikkinstrumenter med 1, 3 eller 5 oktaver.
- HiFi-opptak for maksimal kvalitet.
- Innebygde kontroller for avspillingshastighet og filtrering av høye frekvenser.
- Lagre lyder og komposisjoner i en mengde forskjellige formater.
- En mengde forskjellige effekter for hver tone.





- Fungerer både i stereo og mono. Kan konvertere stereo til mono og omvendt.
- Kan lage "selvspillende" musikkmoduler.
- "Real-time" oscilloskop og spekteranalyse.
- Grafisk redigering av lyden ved hjelp av kraftige funksjoner som f.eks. zoom inn/ut.
- Tegn lydbølger på frihånd ved hjelp av musen.
- Kan gå helt opp til 51.000 samplinger pr. sekund i stereo.
- Kompatibel med SoundTracker, NoiseTracker og SoundFX-moduler











GVP - høy kvalitet til riktig pris! **CAPELLA**

GVP-produktene selges av ledende Amiga-forhandlere over hele landet

Importør: Capella A/S, tlf. 02-200806

3/92

Opplag 10.000



Amiga informerer!

På Energisenteret på Dale brukes Amiga for å fortelle om energisparing, elektrisk kraft og liknende. Et stort, interaktivt system basert på fire Amiga 3000-maskiner, 28"-skjermer og knapper. Se side 10

På AmigaForum-disketten

Bug Bomber

Denne AmigaForum-disketten inneholder en spillbar demo på Bug Bomber. Dette er et spill der opp til fire personer samtidig skal prøve å kvitte seg med alle de andre spillerene. I tillegg er det også en gjeng med motstandere som styres av maskinen.

To av spillerene kan bruke joystick, mens de siste to må bruke tastaturet. Det gjelder å bombe, skyte, minelegge og lure hverandre helt til det er bare én igjen.

Se side 61 for bruksanvisning!

Om dette bladet...

Ansvarlig redaktør: Øyvind Skogvoll. **Utgiver & norsk redaksjon:** Atlantis Design, Verkstedveien 4B, N-8013 BODØ, Norge, Tlf. 081-26170, Fax 081-26115, BBS 081-62764. **Dansk redaksjon:** Palle Bruselius, Egeskov 25, Stestrup, 4360 Kirke Eskilstrup, Danmark, Telefon og Telefax: 53 48 05 58. **Fotosats:** Kristoffersens Trykkeri, Narvik. **Trykk:** Hvarings Grafiske, Narvik. **Abonnement:** kr. 275,- pr. år (6 blad/6 disketter) **Annonsepriser:** Ta kontakt med norsk/dansk redaksjon for nærmere opplysinger. **Utstyr:** Commodore Amiga 2000, 2500 og 3000, Epson GT-6000 fargescanner, QMS PS810 laserskriver. **Programvare:** Professional Page 3.0 Professional Draw 3.0, Transcript, Art Department Professional, Deluxe Paint IV m.m.

Hva er egentlig vitsen med alt dette?

av Øyvind Skogvoll

Siden den første Amiga kom i 1986 har vi i Norge blitt nødt til å ty til amerikanske, engelske, tyske, danske og svenske tidsskrifter for å lese om Amiga. Det har riktignok vært et par norske tilløp underveis, men faktum er at det aldri har eksistert et norskspråkelig blad som er viet 100% til den datamaskinen som på en eller annen måte er blitt en del av vårt liv.

Dette er den første utgaven av AmigaForum som er så heldig å komme i løssalg. For de som ikke kjenner oss, kan vi fortelle at det er kommet to utgaver som *kun* gikk til abonnenter, og før den tid har bladet EXEC vært et mer eller mindre fast innslag i livet til alle de som var med i Atlantis Amiga Brukerklubb.

Men er det egentlig noen vits i å ha et eget blad her oppe under nordlyset? De utenlandske bladene skriver jo om alt! De har et opplag på 100.000 eksemplarer og ser ut som telefonkataloger. Hele forsiden er dekket av disketter, og de er proppfulle av annonser for ting som koster en brøkdel av det de norske pengeutpresserene forlanger. Dessuten er Amiga en død maskin her i landet, for det skjer jo absolutt *ingen ting* her!

Overraskelse: faktum er at det, til tross for hva mange tror, skjer *massevis* på Amiga-fronten her i Norge, både hos brukere og leverandører. Mange av de arrangementer, prosjekter og produkter som ser dagens lys er forbeholdt den harde kjernen av Amiga-brukere. Resten tror at det er kun i utlandet at ting skjer, fordi det aldri står noe om Norge i de utenlandske bladene. Men det er kun fordi disse bladene aldri har giddet å skrive om det som skjer på denne fjellknausen.

Norge ble ikke skapt med enkel kommunikasjon og små avstander i tankene. Vi er spredt over en lang tarm av en kyst, og de fleste av oss bor på steder som ikke kan karakteriseres som pulserende verdensmetropoler. For de som har noe å tilby folket, kan det være svært så vanskelig å nå fram.



For eksempel har de norske importørene og Amiga-forhandlerene ikke hatt et eget medium som de kan nå Amiga-eiere i. Dette kan være en av grunnene til at det til tider har vært temmelig skralt med Amiga-produkter på det norske markedet. Etter at AmigaForum startet opp, har mange store og små firmaer tilkjennegjort sin eksistens og begynt å annonsere. Og hvis du studerer disse annonsene vil du også finne ut at mange produkter ikke nødvendigvis er dyrere i Norge enn i utlandet. Til gjengjeld er du beskyttet av den norske kjøpsloven hvis du kjøper norsk, noe som kan komme til å bety mye.

Våre intensjoner er å fortelle om alt som skjer på Amiga-fronten, og kanskje bidra til å skape mer liv og røre her på berget. Vi trenger ikke å fungere som en provins i Amiga-sammenheng! Vi håper at både nye og gamle lesere støtter opp om oss, da vi er avhengige av lesere for å overleve. Og det er *dere* som bestemmer hva vi skal skrive om i bladet - se på denne utgaven som et forslag. Som redaktør setter jeg pris på nær kontakt med leserene, for det er kun til felles beste at vi er på bølgelengde og har en gjensidig dialog. Hvis ikke er vi like langt.

Så svar på spørreskjemaet, og vær med på å skape et blad som vi alle kan være stolte av! Og hvis du har lyst til å få AmigaForum (med diskett) rett i postkassen annenhver måned, kan du fylle ut og betale postgiroen i midten. Som takk får du en lekker musmatte.

Følg med: Dette blir gøy!

Øyvind

Øyvind Skogvoll
redaktør

SISTE NYTT

HSPascal for 2.0

Til HiSofts "HighSpeed Pascal" er det nå kommet såkalte "units" for Workbench 2.0. Dette medfører at det nå blir enkelt å bruke alle de nye funkjonene og opsjonene som kom med Workbench 2.0 i Pascal-program. HighSpeed Pascal er nesten 100% kompatibel med Turbo Pascal for PC, og importeres i Norge av Arco Support, tlf. 081-26594.

AVideo 12 og 24

Fra SuperSoft Norge har vi fått informasjon om AVideo 12 og AVideo 24. Førstnevnte er et grafikk-kort som passer til alle Amiga-modeller, og som gir 4096 farger i en oppløsning på 768x580 punkter. Som kjent kan alle Amiga-maskiner vise 4096 farger i HAM-modus, men dette er kun i den laveste oppløsningen, og bildekvaliteten kan bli ganske dårlig på grunn av den "jukse-metoden" som brukes for å få til så mange farger. Men AVideo 12 gir deg altså en skikkelig 4096-fargers palett. For de som synes dette er for lite, kan AVideo 24 være det rette. Denne har 16.7 millioner farger, og er laget for Amiga 2000 og 3000. I tillegg til fullverdige 24-bits grafikk, får du også mulighet til å legge den vanlige Amiga-grafikken *over* 24-bits grafikken, og så evt. blande dette med et videosignal. Tegneprogrammet "AVPaint" følger med, pluss presentasjonsprogrammet "Opera". Dessuten er det anerkjente tegneprogrammet TVPaint utviklet til AVideo 24. AVideo 12 vil trolig koste 3-4000 kroner i Norge, mens AVideo 24 kommer på 5-6000 kroner. Norsk importør er SuperSoft, tlf. 02-659610.

Exit A500?

I mange Amiga-blad hevdes det at produksjonen av både Amiga 500 og Amiga 500 Plus er lagt ned, til fordel for den nye Amiga 600 som ble testet i forrige AmigaForum.

- Dette er ikke korrekt, sier daglig leder Tom Jahr hos Commodore Computers Norge A/S i en kommentar til AmigaForum.

- Både Amiga 500 og Amiga 500 Plus vil fortsatt produseres så lenge det er ettersørsel etter dem.

Selv om Amiga 600 er kommet, vil ikke dette få så dramatiske konsekvenser som det høres ut som, da majoriteten av de over 3 millioner Amiga-maskinene som er solgt er Amiga 500, og at denne maskinen kommer til å være i flertall i lange tider enda. AmigaForums redaksjon håper at både Commodore og produsenter av ekstrautstyr og programvare også er klar over dette!

Minne til A600

Commodore kan nå levere 1MB minneutvidelse for Amiga 600, og denne heter A601. De ytre målene er langt mindre enn den utvidelsen som finnes til Amiga 500, men også denne plugges fast *under* maskinen. Resultatet blir at du får 2MB CHIP RAM (grafikkminne). Det er imidlertid fremdeles vanskelig å få tak i FAST RAM utvidelser til å sette i PCMCIA/JEIDA-porten på Amiga 600. Commodore sier at leveringsproblemene skyldes at PCMCIA/JEIDA-standarden er så ny at kun få produsenter er kommet skikkelig i gang med produksjonen. Derfor vil også prisen være litt høy de første månedene, men dette vil raskt gå seg til på grunnlag av tilbud og etterspørsel.

AmigaForum musmatter!

Alle som har fornyet abonnementet på AmigaForum eller begynner å abonnere, er lovet en musmatte. Nå er endelig musmattene ferdige, og de vil bli sendt ut i løpet av kort tid.

Commodore omorganiserer i Norden



Commodores PC'er er for dyre i forhold til konkurrentene! Dette gjør at 10 ansatte i Norge mister jobben, og en rekke funksjoner slås sammen med den danske avdelingen.

Priskrigen på PC-markedet når stadig nye høyder. Både IBM og Compaq har rasjonalisert og omstrukturert sine virksomheter for å redusere kostnadene, og dermed kunne senke prisene. Commodore International Ltd. må følge etter, og har i det siste halve året foretatt en omstrukturering av sine virksomheter over hele verden.

Et resultat av dette er at avdelingene Norden blir knyttet nærmere sammen, først og fremst når det gjelder lager og og administrative rutiner. Som et resultat av dette blir ti ansatte i Norge oppsagt. Dette er personer som hovedsaklig har jobbet med lager og administrasjon. Administrerende direktør Eigil Rian har sluttet, og tidligere salgssjef Tom Jahr fungerer nå som daglig leder.

- Omorganiseringen i Commodore er iverksatt fordi vi, i likhet med andre leverandører, er nødt til å tilpasse oss de endrede markedsforholdene i Norge og Europa. Tilgangen på produkter er stor, og det blir fokusert stadig mer på pris. Vi mener nå at vi har den riktige organisasjonen for å kunne øke våre markedsandeler i Norge og Norden, sier daglig leder Tom Jahr i en kommentar til AmigaForum.

AmigaForum håper også at disse endringene vil få positive konsekvenser for den videre utviklingen her i Norge, men vi synes selvfølgelig at det er trist at ansatte må gå.

Nye Amiga-modeller?

Rykteflommen om nye Amiga-modeller når nye høyder, og ting tyder på at vi kan vente oss lansering av et eller annet i løpet av kort tid. Commodore ønsker ikke å bekrefte noen av disse ryktene.

AmigaForum mener at Commodore strategisk sett ikke bare kommer med nye topp-modeller som skal overgå Amiga 3000, men også fylle inn tomrommet mellom Amiga 500/600 og Amiga 3000. Amiga 2000 er teknisk sett bare en Amiga 500 med massevis av ekspansjonsplass, og med dagens utvalg av ekstrautstyr kan en Amiga 500 i de fleste tilfeller gjøre samme nytten. Det er få som har råd til å går direkte fra Amiga 500 til Amiga 3000, som veiledende kommer på over 20.000 kroner. En rimelig maskin i mellomklassen ville trolig ha dekket dette behovet. Vi får krysse fingrene og se, og vi regner med å ha mer konkrete nyheter og kanskje tester i neste AmigaForum.

386SX-kort til Amiga 2000/3000

Ett år etter at vi hadde forventet at det skulle komme, slipper Commodore løs sitt 386SX-kort, samt en ny utgave av Janus-programvaren (som sørger for kommunikasjonen mellom PC og Amiga). Kortet er bygd over samme lest som de berømte og beryktede XT- og AT-kortene, men har en del forbedringer. Vi setter spesielt pris på muligheten til å kunne benytte Amigas interne 3.5" diskettstasjon direkte.
Selve 386SX-prosessoren går på 16 eller 20 MHz, men det kan hende at det med tiden dukker opp en 25MHz-versjon, siden det allerede finnes et tyskutviklet kort som går på denne hastigheten.
Prisen på kortet i Norge var ikke bestemt da dette ble skrevet, men når vi ser hva en 386SX-maskin koster, bør dette kortet ikke koste så veldig mange tusenlapper.

Workbench 3.0

I flere utenlandske Amiga-tidsskrifter meldes det at tidlige versjoner av Workbench 3.0 allerede er ute til betatesting hos registrerte program-vareutviklere. Mange av forbedringene i denne utgaven av Workbench gjelder støtte for nye oppløsninger som finnes i nye grafikk-kretser som vil bli brukt i nye Amiga-modeller.



PhonePak VFX

Når du leser dette er trolig det første eksemplaret av GVP's PhonePak VFX i hus hos den norske importøren Capella AS. Det er en kombinert telefon-svarer og telefax med mulighet til å lage et automatisk, telefon-betjent informasjonssystem eller sentralbord. Du kan sample beskjeder til de som ringer, og beskjeder som kommer fra de som ringer inn blir også samplet og lagret på harddisk. Dessuten kan telefaxer sendes og mottas uten problemer, og på grunn av Amigas innebygde flerprogram-kjøring skjer dette samtidig som du jobber på den samme maskinen.

"PhonePak VFX er starten på en ny æra innenfor desktop multimedia-teknologi", sier president for GVP, Gerard Bucas.
"Dette overraskende rimelige systemet er en komplett løsning som representerer et langt skritt framover i moderne kommunikasjon".

PhonePak VFX må først godkjennes av Statens Teleforvaltning, men AmigaForums redaksjon har allerede bestilt en til eget bruk. Det betyr at du om noen måneder kan bestille abonnement, få høre siste nytt eller legge igjen beskjeder uten å belaste en hardt arbeidende redaktør. Men for de som absolutt *vil* går det selvfølgelig an å få snakke med et ekte menneske!

CD-ROM

Det ryktes at Commodores A570 CD-ROM til Amiga 500 er blitt en smule forbedret etter testen vi gjorde i forrige AmigaForum. Forbedringene går ut på at det skal være intern plass til harddisk og minne. Hvis dette er sant, er det et smart trekk av Commodore, da en A570 og en ekstern harddisk ikke lar seg kombinere, fordi ingen av dem har gjennomgående kontakt. Det kommer også en CD-ROM spiller for Amiga 600, og denne heter selvfølgelig A670.

High Density diskettstasjoner

I sommer begynte plutselig Amiga 3000 å bli levert med High Density diskettstasjoner. Hverken vi eller Commodore ble klar over dette før en bruker plutselig prøvde å formattere en 3.5" HD-diskett, og fikk en ledig kapasitet på 1.72MB.

NEMKO-trøbbel I

I begynnelsen av August ble leveransene av Amiga 3000 forsinket på grunn av at det hadde blitt gjort endringer i strømforsyningene. Forskjellen ble oppdaget i en NEMKO-kontroll. Det tok et par uker å få rettet opp dette, da nye strømforsyninger måtte skaffes og monteres inn.

NEMKO-trøbbel II

Commodores 1950 multisync-monitor skulle egentlig avløses av en bedre skjerm ved navnet 1960. Det viste seg imidlertid at denne ikke ble godkjent av NEMKO, og Commodore blir derfor inntil videre nødt til å levere andre skjermer i stedet.

Atari Scandinavia

er nå historie, da Commodores tidligere erkekonkurrent har lagt ned sine avdelinger i Norge og Sverige. Noen offisiell grunn til nedleggelsen er ikke gitt, men vi tipper at det skyldes at det har gått kraftig nedover med Atari den siste tiden. Totalt mister 13 ansatte jobben.

AM/FM

Amiga Musicians Freeware Magazine (AM/FM) er et diskett-basert tidsskrift som er laget spesielt for alle som har en Amiga og som bruker den til å lage musikk eller høre musikk. Enten du er en profesjonell musiker eller om du bare liker å pusle litt for deg selv, så har AM/FM massevis å tilby, i form av de nyeste musikkprogrammene, gode musikkartikler og massevis av musikk. AM/FM kommer ut annenhver måned, og hver utgave består av to disketter - selve AM/FM magasin-disken og en AM/FM sample-disk. Diskene kan kjøpes sammen eller hver for seg.
Magasin-diskene inneholder nyheter, intervju, tips, kurs, 2-5 Amiga-låter, 2-5 MIDI-låter og utilities. Samples-diskene er fylt med samplede lyder og instrumenter av høy kvalitet.
Alle diskettene er enkle å bruke, og virker på alle Amiga-modeller.

For nærmere informasjon, kontakt AM/FM, c/o Bjørn Lynne, Schleppegrellsgt. 10, 0556 Oslo.

AmigaForum retter!

I artikkelen om Kickstart 2.0 i forrige AmigaForum skrev vi en pris på kr. 300,- for Kickstart-venderen. Den riktige prisen er kr. 200,- og den bestilles hos Kjell Sundby, Friggs gt. 21A, 3190 Horten. Monteringsanvisning medfølger.

GLEM VIDEO TOASTER!

OPAL VISION REDDER DAGEN!

Mens NewTek har somlet i flere år med å lage en europeisk (PAL) versjon av sin legendariske VideoToaster (Toaster = brødrister), har vi som venter på denne saken blitt grønnere og grønnere. Både på grunn av mosen som begynner å gro på oss, og på grunn av misunnelse fordi man nå kan få til liknende ting på PC og Mac. Det har nå gått så langt at brødet er blitt til kull, og det samme har skjedd med håpet om at Jet-set-gutta i NewTek skulle vede tilbake til virkeligheten og begynne å gjøre noe produktivt.

Fatt mot! Fra "Down Under" kommer nå "Opal Vision", et nytt grafikk-kort som er både rimelig og meget bra. Navnet kan skyldes at ødemarken (The outback) i Australia er kjent for sine forekomster av edelstenen Opal. Men hvor edelt er egentlig OpalVision? For å si det sånn: vi ønsket egentlig at denne siden i bladet skulle lamineres, slik at den ikke blir ødelagt med en gang du begynner å sikle over det som du skal lese nå.

Kortet kan inneholde både (fram med ordboken, folkens!): 24-bits framebuffer, videograbber, scan-rate converter, switcher og en "roaster". For de som ikke finner disse ordene i sin engelsk-norske ordbok, kommer vi med en kort forklaring:



24-bits framebuffer

Dette innebærer at du får 16.7 mill. farger på skjermen, i alle Amiga-oppløsninger opp til 768x580 punkter. Amiga-grafikk eller animasjoner kan vises bak eller foran grafikken på OpalVision, og en prosessor som står på kortet kan blant annet rulle bildet med jevn fart i alle retninger.
Kortet finnes i to versjoner, en intern til Amiga 2000/3000, samt en ekstern som settes på RGB-porten på Amiga 500 og 600.

Men et slikt grafikk-kort er ingenting verdt uten programvare. Dette har også produsentene av OpalVision tenkt på. Derfor har de utviklet tegneprogrammet OpalPaint, som følger med kortet. Der finner du alle de tegneverktøy du forventer å finne i et godt tegneprogram, pluss litt til. Fra skrytelisten kan vi nevne transparent blekk, 24-bits fargeoverganger, logiske operasjoner og atten forskjellige tegnemodus. Du kan laste inn alle typer IFF-bilder, samt JPEG (komprimert) og OV FAST. Bildene kan være opp til 32.760 x 32.768 punkter store, alt avhengig av hvor mye minne og hvor stor harddisk du har.

FrameGrabber/ Genlock

Med denne modulen, som kobles på selve OpalVision-kortet, kan du "fryse" videobilder i "real time", som betyr at du ikke trenger å ha et stillbilde for at resultatet skal bli bra. I tillegg kan du blande Amiga-grafikk med video. Du kan legge grafikk oppå videobildet (som med en vanlig genlock), eller du kan legge videobildet oppå grafikken. Deler av bildet kan være hel- eller halvgjennom-siktige, og gjennomsiktigheten er justerbar i 256 nivåer. Har Y-C og composite video inn- og utgang.

Scan-Rate converter

Dette er det vi på godt norsk kaller en "flikkerfikser", dvs. en dings som øker hastigheten på videosignalet slik at bildet ikke flimrer når du benytter det på en VGA/multisyncskjerm. Også denne kobles direkte på OpalVision-kortet.

Quad-input production switcher

Denne tilleggsmodulen gjør at du kan foreta en "kontrollert ombytting" mellom to forskjellige videokilder.
Den har fire innganger (Y-C og composite), og to av disse kan benyttes samtidig for å lage overgangen.

Roaster Chip

Her har vi en lekkerbisken. Ordet "Roaster" ligner mistenkelig på "Toaster", og det er nettopp her at NewTek's VideoToaster bør begynne å gå stille i dørene. Denne saken skal nemlig kunne gjøre stort sett hva som helst med et videobilde Det vil si vri, vrenge, rotere, knuse, bøye, strekke, tøye, brette og kutte det, *mens* selve videobildet er i bevegelse. Roaster-chip'en kombinerers helst med ovenforstående "Switcher" for å lage herrrrrrlige overganger mellom forskjellige videokilder. Halleluja!

Hvem som blir norsk importør for denne herligheten vites ikke, men vi tipper at det kommer til å bli litt krangling.

PS: For å berolige de som tror at dette kommer til å bli et nytt "vente-produkt", kan vi røpe følgende: Det finnes allerede ett slikt kort i Norge, solid fastskrudd i en Amiga 3000 i Oslo-området. AmigaForums brave ønske om å "låne" det et par dager for testing, ble møtt av en spontan og rå latter. Vi får derfor smøre oss med et tynt lag med tålmodighet, og heller glede oss over at **NÅ SKJER DET ENDELIG NOE!**

SPACE WARS

Space Wars er navnet på en nylig produsert "spillefilm" som er laget utelukkende av Amiga-animasjoner! Takket være mye bra Amiga-utstyr, massevis av erfaring og enda mer tålmodighet har tyskeren Tobias J. Richter og nordmannen Bjørn A. Lynne sammen produsert denne filmen, som viser hva Amiga virkelig er god for bare den brukes riktig.

Tobias Richter er en kjent tysk animasjons-artist som lever av å lage grafikk og animasjon, ikke bare for spill og annen software, men faktisk mer for diverse tyske TV-stasjoner og reklamebyrå. Bjørn A. Lynne er en frilans musiker som bruker sin Amiga til å styre utstyrsstabelen. De bestemte seg for å lage noe ekstra- ordinært, for å vise hva de kunne gjør med en Amiga (eller ti).

Tobias brukte 10 uker på å lage den åtte minutter lange filmen. De første fem ukene gikk med til å modellere objekter og animasjoner, mens de siste 5 ukene ble brukt til å regne ut 3D-bildene. Programvaren som ble benyttet er vanlige Amiga-program som hvem som helst kan bruke. "Reflections" og "Videoscape" ble brukt til 3D-animasjonen, Deluxe Paint IV til 2D-animasjon, mens Scala ble brukt til avspilling av all animasjon, samt rulletekstene på slutten av filmen.

Fem Amiga-maskiner med 68030-prosessor ble brukt til utregning av de ca. 8000 bildene som tilsammen utgjør filmen. De fleste bildene ble laget i DCTV-format, men noen bilder ble også laget med et spesielt 24-bits grafikk-kort. Selve bildet ble da lagt i bakgrunnen med "Colormaster 24" kort, og 2D-animasjoner ble spilt oppå, slik at de kunne tas direkte opp på video. Animasjonsdata ble lagret på uttagbare Syquest harddisker, og tok tilsammen ca. 150MB diskplass. Det høres kanskje mye ut, men når man setter det i sammenheng er det faktisk utrolig lite til å være åtte minutter med film.

Og mens Tobias Richter puslet med alt dette i tyskland, satt Bjørn Arild Lynne hjemme i Oslo med et detaljert "storyboard" til filmen og lagde musikk og lydeffekter spesielt tilpasset hver eneste scene. Musikken ble komponert på en helt vanlig (om enn dog kraftig utbygd) Amiga 500 med MIDI-interface, pluss Bars&Pipes Professional, Music X, Audiomaster III og en stereo lydsampler. Maskinen styrte diverse synteshizere, som Ensoniq SQ-R Plus, Roland Juno 2, Korg DW8000 og Roland D50. All lyden og musikken ble mikset ned på en DAT (Digital kassettspiller) og sendt til Tyskland. Der ble både videofilmen og DAT'en redigert en smule i en "video workshop"

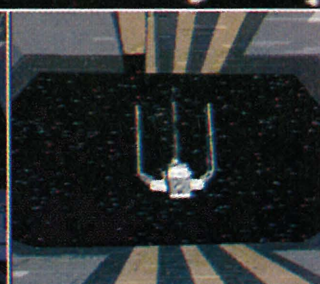
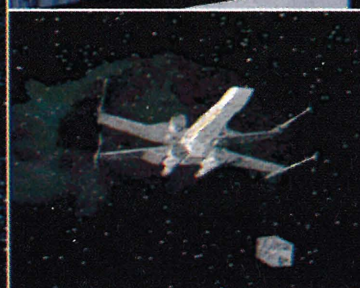
Tobias Richter sier: *"For å lage et opptak, må du først modellere objektene som skal være med. For meg, var det mange av de samme romskipene som jeg hadde brukt i tidligere animasjoner, så jeg satte i gang med å detaljere spesielle objekter som måner, asteroider, tåke-effekter etc. Når dette er gjort, setter du alle objektene inn i en "scene", og definerer bevegelsene til hvert objekt, samt kamera og lyskilder. Animasjonen kan nå sjekkes ved hjelp av en rask "kladd" (strekmodell) som kan kjøres umiddelbart. Når animasjonen er slik du vil ha den, ber du maskinen ta over og regne ut den virkelige animasjonen. Dette tar mange timer, så det er lurt å gjøre det om natten. Min egen Amiga regnet animasjoner i 6 uker uten å ta en eneste hvil. Og den jobber enda..."*

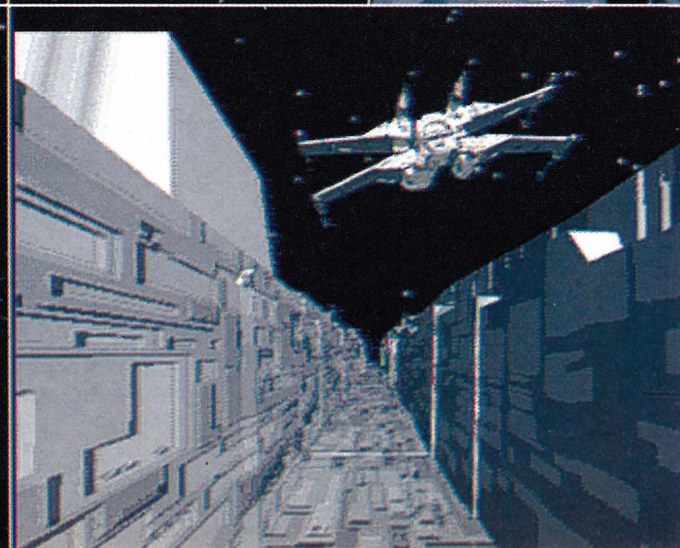
Tobias forteller at alle animasjoner ble spilt inn rett fra Amigaen, uten bruk av enkeltbildeopptak. Så i virkeligheten kan hvem som helst lage en film som dette, uten å bruke hundretusener på utstyr. Han røper at en av de vanskeligste delene av prosjektet var å skaffe de originale design-tegningene (blueprints) fra Star Wars og Star Trek filmene. Det var faktisk disse tegningene Tobias brukte for å designe sine egne animasjonsobjekter.

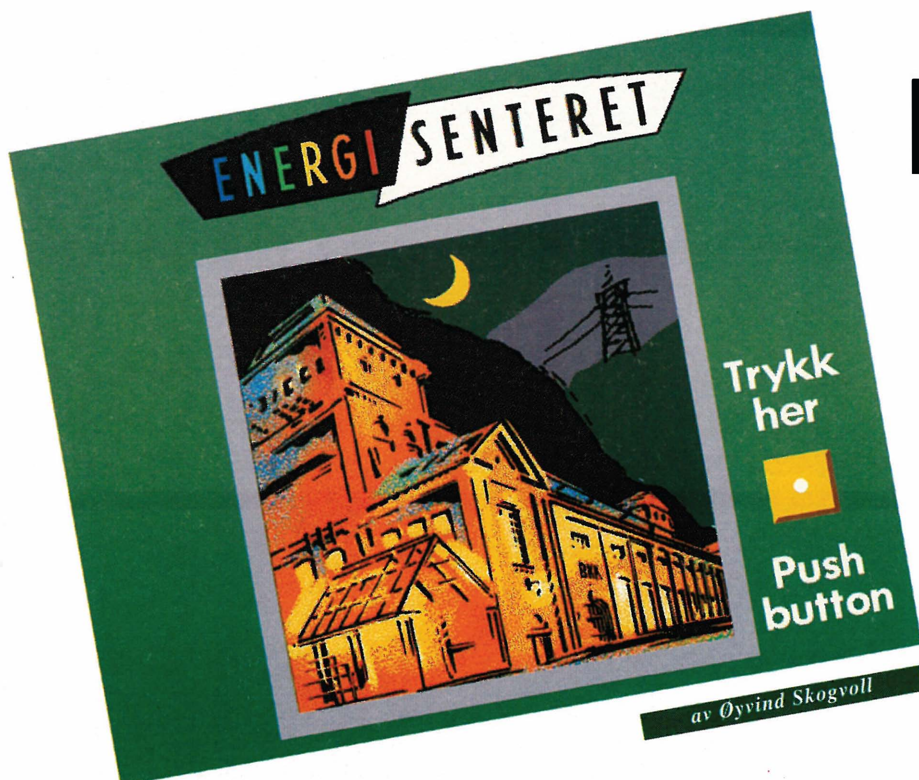
Til høyre ser du et utvalg bilder fra filmen, og det er ikke vanskelig å kjenne igjen de klassiske "Star Wars"-romskipene.

Dersom du vil ta en nærmere titt på hele "Space Wars"-filmen, kan en HiFi VHS videokassett bestilles fra: Bjørn A. Lynne, Schleppegrellsgt. 10, 0556 Oslo, ved å sette inn kr. 100,- på postgirokonto nr. 0824.0681472, eller ved å sende en sjekk eller postanvisning til Bjørn A. Lynne på samme adresse.





av Øyvind Skogvoll

Høyspent Amiga i Energi-senteret på Dale!

I Energisenteret på Dale (mellom Bergen og Voss) er et interaktivt informasjons-program en av attraksjonene. Fire Amiga 3000-maskiner med InfoChannel og 28" flimmerfrie monitorer sørger for å informere og underholde barn og voksne. AmigaForums redaktør lærte mye nytt om elektrisk kraft og energiøkonomisering!

Energisenteret

Den nye kraftstasjonen på Dale stod ferdig for to år siden, og i den forbindelse ble det bestemt å bruke den gamle bygningen til å fortelle skoleelever og turister om vannkraft og energi. Utstillingen består av modeller, plansjer, lysbilder og en håndfull Amiga-maskiner. Utstillingen er utviklet av konsulentfirmaet ID&D i Oslo, og det var også disse som planla det interaktive programmet.

FAMO

Det var Amiga-forhandleren FAMO i Oslo som ble engasjert for å gjennomføre det i praksis. Radarparet Walter Østern (grafikk) og Geir Otto Molstad (programmering) brukte bare kjente og kjære Amiga-program for å lage informasjons-programmet. Animasjonene og bildene ble lagd med Real 3D og Deluxe Paint IV, og den såvidt ferdige versjonen av Scala MultiMedia ble brukt for



å sy alt i hop, legge inn tekst og lekre overganger, og å lage interaktive knapper på bildene. I tillegg ble Impact Vision brukt



Det går ikke an å påstå at budskapet er presentert på en kjedlig og tradisjonell måte. Her bør også de unge finne seg hjemme!



I starten av enøk-konkurransen flyr vi gjennom et boligfelt, inn i et hus og helt bort til sikringsskapet. Her er vi snart framme!



for å digitalisere videosekvenser, og Art Department Professional tok seg av konvertering av bilder mellom forskjellige oppløsninger. Der det var hensiktsmessig ble Scala-scriptene modifisert i CygnusEd Professional.

Interaktivt

Ved hjelp av tre knapper kan brukeren navigere seg gjennom menyene. Først kan man velge språk, engelsk eller norsk. Deretter kommer en hovedmeny der du kan velge å få forskjellige typer informasjon, eller å spille "Enøk-spillet". Dette er en interessant og meget visuell spørrekonkurranse der du først flyr gjennom et boligfelt, inn i et hus, gjennom stua og inn i sikringsskapet. Der tikker strøm-måleren så raskt at den holder på å revne, og du rygger ut av huset (en herlig lyd når døren smeller igjen etter deg!). Alt dette er Real-3D-animasjoner som kjøres direkte fra maskinen mens programmet går. Så er altså din oppgave å redusere energiforbruket i dette huset. Du får presentert en rekke alternative måter å spare strøm på, og du skal velge de beste. Det kan være alt fra å skru igjen en dryppende kran til å etterisolere med 3-lags glass i vinduene. Hvert alternativ er visualisert med en liten tegning eller animasjon - og jeg falt spesielt for den "terminator"-liknende metamorfosen mellom en gammel lyspære og en økonomipære. Selvfølgelig er det lyd óg, f.eks. fra den dryppende kranen. Etterhvert som du velger, regner programmet ut hvor mye du sparer, og når du er ferdig får du et regnestykke som viser hvor mye *du* klarte å spare, i forhold til hva som var maksimalt oppnåelig. Meeeeget lærerikt, selv for folk som tror de vet alt.

Pedagogisk

Ellers kryr det av forklaringer på det du måtte lure på; hva skjer i et vannmagasin året rundt, hvordan lages elektrisk strøm, hvordan kan *du* lage elektrisk strøm, ord og uttrykk, osv. Hele tiden kryr det av 3D- og 2D-animasjoner, lyder og små morsomme innfall. F.eks. snømannen som dukker opp når det er vinter ved kraftverket, og siger utover når snøen smelter. Da dukker det opp kvitrende fugler i trærne! Et par digitaliserte videosekvenser (i farger) skaper også liv.

3D-animasjon

Mange av animasjonene i programmet er laget i Real-3D, av Walter Østern. Det er lett å se at han behersker de fleste teknikkene på dette området, når f.eks. generatoren i kraftverket "skrelles" lag for lag, roterer, og deretter forandrer fasong til en vanlig sykkeldynamo for å fortelle at prinsippet er akkurat det samme der. Hele presentasjonen er på ca. 40 megabytes, inkludert alt av bilder, lyder og animasjoner.

Vellykket

Denne installasjonen er en god referanse for både Famo (som har laget grafikken og resten av innholdet), Scala AS (som har laget Scala og InfoChannel), og Commodore med sine fantastiske men akk så dårlig markedsførte Amiga-maskiner. Et slikt program bør dempe argumentasjonen til selv den mest iherdige "Amiga-er-bare-leketøy"-agitator, og også åpne øynene på de som ønsker å presentere seg på nye måter.

Husk å svinge innom denne attraksjonen hvis dere er i nabolaget. Ikke bare for å bli imponert av Amiga igjen, men også for å lære litt om energi!

Luft kort og effektivt. 5-10 minutter er nok.
Senk stuetemperaturen fra 24 grader til 21 grader.
Varmtvannskranen drypper. Steng skikkelig.

I enøk-konkurransen testes dine kunnskaper om hvordan du kan redusere ditt strømforbruk.

Om vinteren synker vannet i magasinet, for da trengs det mye vannkraft til oppvarming.

Her følger vi et vannreservoar gjennom hele året. Nå er det vinter, med høyt forbruk og dårlig tilsig. Festlig snømann!

Elektromagneten er plassert på rotor. Rotoren går rundt mens statoren står stille.

Vi har flyttet oss fra reservoaret og ned til kraftstasjonen, der vi nå har plukket generatoren i småbiter.

AMIGA 600
- for nykommere

Den nye generasjonen

For deg som aldri har brukt en datamaskin før, men som ønsker å ta det første steget inn i denne spennende og utfordrende verdenen, har Commodore laget en datamaskin som passer prefekt. Amiga 600 er starten på en ny generasjon Amiga-maskiner, og den er en videreutvikling av Commodores storselger på hjemmedata-markedet, Amiga 500. Forbedret teknologi, mange års erfaring og flere millioner fornøyde brukere har vært med på å hjelpe oss med å lage dette "vidunderet"!

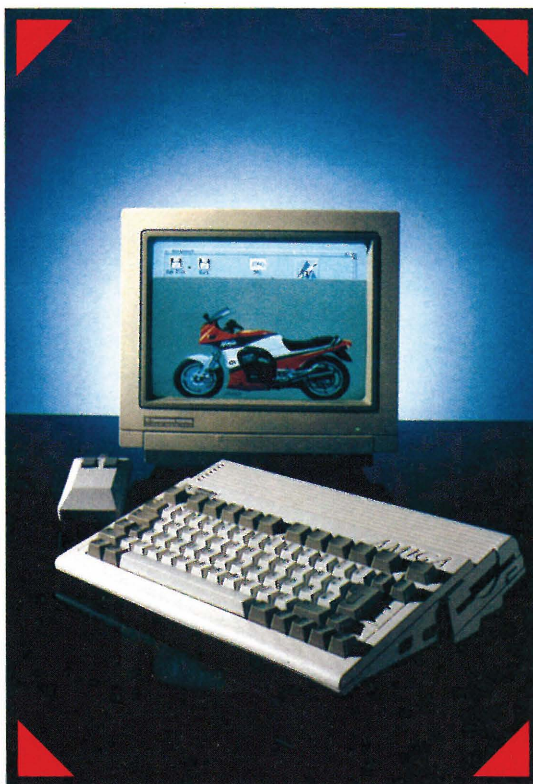
Brukervennlig
Det som kjennetegner alle Amiga-maskinene er at de er enkle å bruke. De fleste funksjoner kan utføres ved hjelp av musen. Pek på kommandoen du skal utføre, og trykk på musknappen!
Du kan tilpasse menyer og skjermbilder til dine egne behov, og du vil raskt oppdage at Amiga 600 i sannhet er en "personlig" datamaskin!

Gjør hva du vil!
Amiga 600 er ikke en stor maskin, ihvertfall ikke utvendig. Men på innsiden finner du det som har gjort Amiga til verdens mest populære hjemmedata-maskiner. Avansert teknologi gjør Amiga 600 spesielt godt egnet til å jobbe med bilder og lyd, og dette gjenspeiles også i den programvaren som finnes.
I tillegg til tradisjonelle programpakker av typen tekstbehandling og kartotek, finnes det en skare av program for kreative mennesker av alle slag. Tegning, tegnefilm, lyd, musikk og video er områder der Amiga i flere år har ledet utviklingen. For eksempel kan du med en Amiga 600 redigere og legge tekst på dine egne videofilmer!
Selvfølgelig finnes det også en utrolig mengde fantastiske spill for enhver smak!

Ekspansjon
Amiga 600 er en maskin som vokser i takt med dine behov. Innvendig plass til harddisk og en rekke tilkoblingsmuligheter gjør at du ikke trenger å kjøpe en ny maskin den dagen du får lyst til å gjøre MER.

For hele familien!
Den største fordelen med å kjøpe en Amiga 600 er fleksibiliteten den gir. Du kan bruke den til nesten alt mulig, også ting som du ikke trodde gikk an med en datamaskin. Dette gjør Amiga 600 til et aktivitetssenter for hele familien!

Ta kontakt med nærmeste Commodore-forhandler for mer informasjon!





Commodore

Commodore Computers Norge A/S
Postboks 109 Økern, 0509 Oslo
Tlf. 02-648190

AMIGA 600 FRA COMMODORE!

Atlantis Design 1992

-Vi lager det du trenger!

I Horten finner vi firmaet Device A/S, som har spesialisert seg på utvikling og produksjon av hardware og programvare for Amiga. En frisk satsing som til nå har gitt gode resultater.



- Vi ønsker å sende en varm hilsen til alle AmigaForums lesere! Dette sier (fra venstre) Kjetil Bakkeskaug, Karina P. Lemann, Frode Gundersen og Mats E. Hansen i Device A/S, Horten-firmaet som blant annet har laget en "Watchdog" som slår til hvis maskinen din får GURU.

Amiga-bedriften

Under denne faste spalten presenterer vi firmaer som på en eller annen måte jobber med Amiga. Har du tips angående dette, kontakt AmigaForum!

Device A/S består i dag av fire personer. Frode Gundersen står for utvikling av både kretskort og programvare, mens Mats E. Hansen er programmerings-eksperten. Kjetil Bakkeskaug står for utforming av manualer, reklame og annet markedsføringsmateriell, pluss den daglige driften. "Produksjonsavdelingen" består av Karina P. Lemann, som også fungerer som kontorhjelp. Device A/S samarbeider dessuten med Kjell Sundby, som tidligere har bidratt med stoff til AmigaForum. Blant annet var det han som stod bak Kickstart-velgeren som vi skrev om i forrige AmigaForum.

Fra Amiga-miljøet

Vi spør Frode Gundersen om hvordan det hele startet.

- Vi har alle vært i Amiga-miljøet helt siden den første Amiga kom, og har hatt hardware og software som hobby i flere år. Da vi fikk i oppdrag å utvikle og produsere en "dongle" for Scala AS, og i tillegg hadde flere spennede prosjekter på tegnebordet, tok vi skrittet fullt ut. Etter den tid har vi i tillegg til Scala-dongelen utviklet en såkalt "Watchdog", som overvåker maskinen og foretar en varmstart hvis et program "henger seg".

Mange prosjekter

- Du nevnte at dere hadde mange spennende prosjekter for fremtiden. Kan du nevne noen av dem?

- Ja, det kan jeg. For eksempel kan jeg nevne "IRCOM", som gjør at du kan kontrollere *alt* som kan styres infrarødt via Amiga. Du kan lage dine egne "fjernkontroller", eller la dine egne eller andre program styre videospillere, CD-spillere, TV-apparat og liknende. Jeg kan også nevne en kombinert hardware/ softwareløsning for passordbeskyttelse av maskiner, som skal være 100% sikker. Ellers har vi også gjort oss tanker om en kraftig forbedret "Action Replay"-liknende sak. Men da slike produkter er temmelig upopulære i enkelte kretser (programvarehus), er det tvilsomt at vi gjør noe med dette.

Spennende

- Det er mye man kan ta seg til, fortsetter Gundersen. Men hvilke prosjekter som blir gjennomført avhenger selvfølgelig av hvor stort markedet er og hva prisen blir. Vi tar selvfølgelig på oss alt av utviklingsoppdrag. Så hvis noen av de som leser dette er på utkikk etter spesielle løsninger innenfor hardware, software eller begge deler, er det bare å ta kontakt med oss på telefon 033-49456, så skal vi se på saken!

En PC fra GVP

av Ørjan Eriksen

De som er så heldige å ha en GVP harddiskkontroller for Amiga 500, kan nå skaffe seg en 286-basert PC for en rimelig penge. GVP har nemlig lansert GVP PC/286, et knøttlite kort som får plass i den knøttlille "mini-slot'en" i harddisk-kabinettet. Selv om å si ordet "PC" er som å banne i kirken hos de mest hardkokte Amiga-fantastene, finnes ihvertfall muligheten her. Og hvordan virker den? Les testen og finn ut!

Hardware

80C286 CPU på 16 MHz, 512KB RAM på kortet, sokkel for 80C287 FPU (matematikkprosessor). Kortet er tilpasset GVP sine harddiskkontrollere til A500 og A500 plus. Det kan også installeres i de nye GVP A530Combo (40MHz 68030, harddiskkontroller og RAM ekspansjon) til de samme maskinene.

RAM'en på kortet er bare tilgjengelig når du går over i PC-modus og da bare for PC-kortet. Denne ram'en gjør at A500 eiere som bare har 512KB internminne likevel har 640 KB ledig i MSDOS.
Det følger med to disketter med programvare til kortet. Den ene inneholder programvaren for å starte og konfigurere PC kortet og har vanlig AmigaDOS format. Den andre disketten inneholder diverse programmer som kan kjøres under MSDOS. Disse programmene er blant annet emulatorer for de forskjellige grafikkmodus og filkopiering mellom AmigaDOS og MSDOS. Denne disketten er selvsagt i MSDOS format. Du trenger i tillegg operativ-systemet MSDOS, som ikke følger med kortet. Heldigvis hadde vi MSDOS 5.0 liggende slik at vi kunne få kortet i gang. MSDOS burde ha fulgt med kortet, det er tross alt ubrukelig uten den.

Installering

av kortet gikk meget greit. Det er bare å løsne tre skruer, ta av dekslet og sette kortet på plass i sokkelen. Kortet kan ikke settes inn feil vei, men det er mulig å forskyve kortet i forhold til pinnene som det skal settes ned i. Etter at jeg forsikret meg om at alle pinner var der de skulle, benyttet jeg også anledningen til å slenge inn 2MB ekstra RAM som vi hadde liggende. Deretter var det bare å sette på dekslet og plugge harddisken inn i maskinen. Den ekstra RAM'en er nesten en forutsetning for å kunne kjøre Windows 3.0 på en akseptabel måte.

Manual

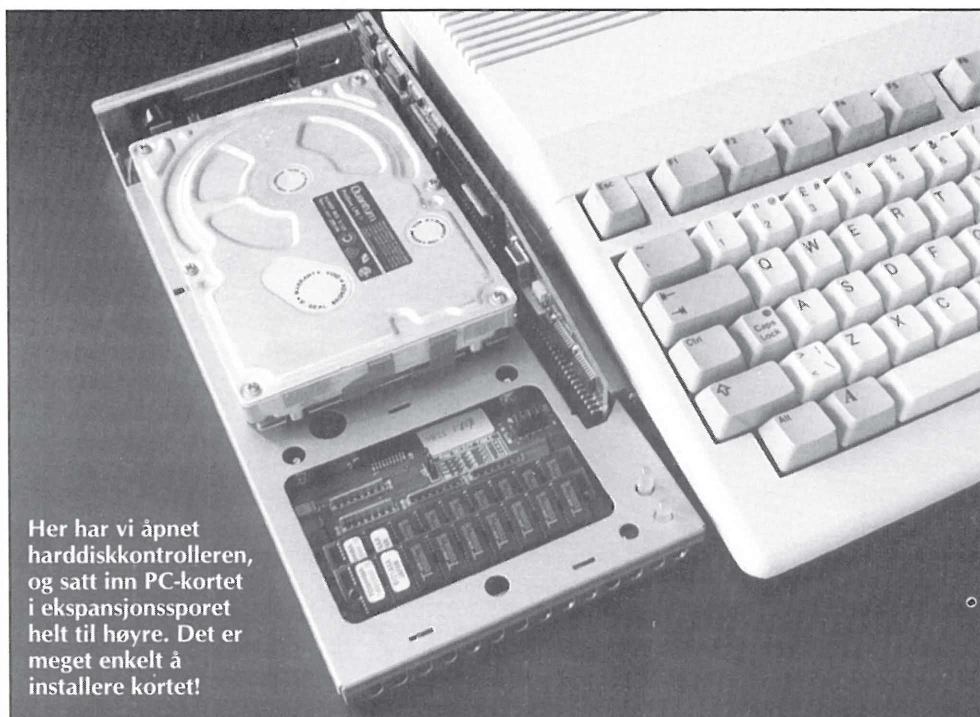
Manualen var meget god og lett å finne frem i. Den er riktignok på engelsk, men det meste er forklart med bilder og enkle beskrivelser så det burde ikke være noe problem. Det er også tatt med en deleksempler på hvordan du kan sette opp harddisken slik at den best mulig dekker de behov du måtte ha.

Harddisk

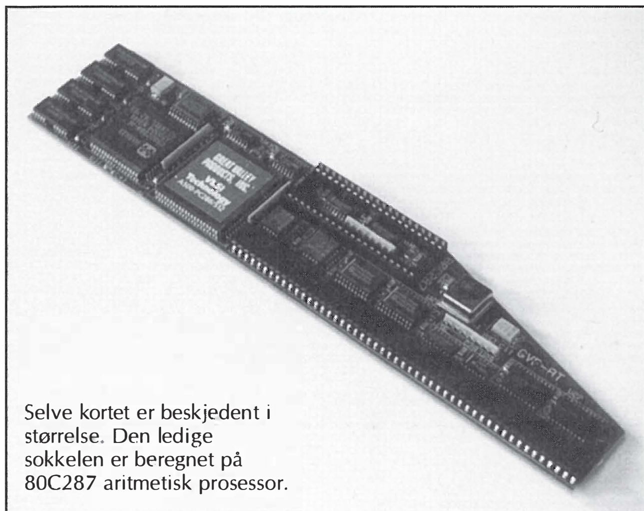
Harddisken kan deles i en egen partisjon for PC kortet. Denne partisjonen vil bli formatert av MSDOS, og vil ikke kunne leses av AmigaDOS. Ved å bruke HDToolBox som følger med oppgraderingsettet til Workbench 2.0, kunne jeg markere den partisjonen som PC-kortet skulle bruke som reservert. Dermed vil ikke den partisjonen være synlig når du bruker AmigaDOS. En annen metode er å lage en spesiell fil som kan brukes av MSDOS som om den var en harddisk. På Amiga'en ser denne filen ut som alle andre filer, bare litt større enn vanlig (størrelsen velger du selv i konfigurerings-programmet). Fordelen med å lage en egen fil på denne måten er at du kan ta sikkerhetskopi av harddisken fra AmigaDOS. Dersom harddisken har en egen partisjon med MSDOS, kan du ikke sikkerhetskopiere den fra AmigaDOS. En ren harddiskpartisjon for MSDOS er litt raskere enn en filbasert harddisk, men forskjellen er nesten ikke merkbar i vanlig bruk.

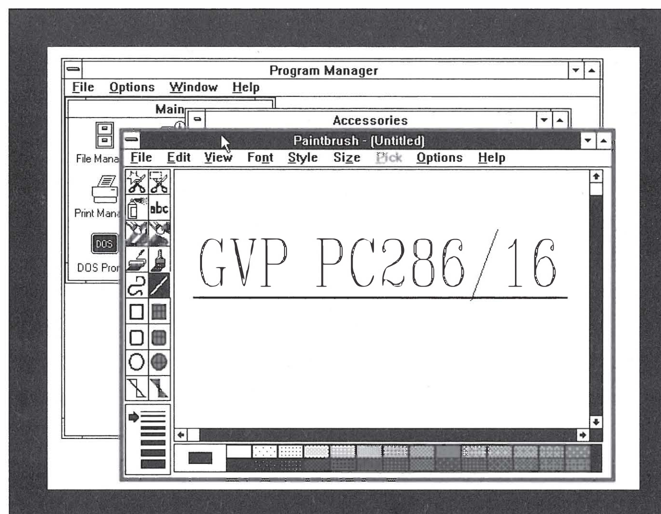
Kompatibilitet

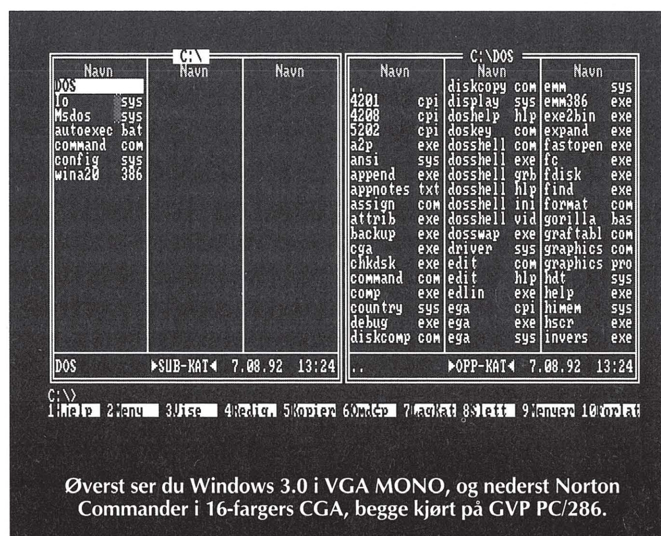
Dessverre hadde vi ikke så mange programmer som kunne kjøres i vanlig tekstmodus, men de små programmene vi hadde (Norton Commander, PCTools etc), virket uten problemer. Jeg



Her har vi åpnet harddiskkontrolleren, og satt inn PC-kortet i ekspansjonssporet helt til høyre. Det er meget enkelt å installere kortet!


Selve kortet er beskjedent i størrelse. Den ledige sokkelen er beregnet på 80C287 aritmetisk prosessor.





Øverst ser du Windows 3.0 i VGA MONO, og nederst Norton Commander i 16-fargers CGA, begge kjørt på GVP PC/286.

prøvde til og med DR Dos 6.0 og SuperStore disk-komprimering, og det virket helt utmerket. Med SuperStore kunne jeg få 40-50 MB på den 25MB partisjonen jeg hadde satt av til PC-kortet. Kapasiteten på harddisken kan variere noe ettersom ikke alle programmer kan komprimeres like mye. Denne komprimeringen var faktiskt en stor fordel ettersom jeg skulle installere Windows 3.0, Word, Superbase 4 Professional og diverse andre mindre programmer for Windows. Windowsprogrammer har en tendens til å ta veldig mye harddiskplass, selv 40-50 MB er i minste laget for Windows3.0 applikasjoner. Windows 3.0 kjørte jeg i "VGA mono" som ga en oppløsning på 640*480. Denne oppløsningen kjøres i INTERLACE modus på Amigaen. Det gjør at bildet flimrer, men er likevel den beste oppløsningen å kjøre Windows i. Siden jeg hadde 2MB ekstra minne i harddiskkontrolleren, satte jeg opp dette som Extended Memory for PC kortet. Dermed kunne jeg kjøre Windows i "Standard" (Protected) modus. Dersom du ikke har ekstra minne må du kjøre Windows i "Real mode" og det er stort sett ubrukelig. Enkelte Windowsprogrammer kan kun kjøres i Standard eller 386 Enhanced modus. "Real mode" gir alt for lite ledig hukommelse og er usedvanlig tregt.

Normalt skal det være mulig å kjøre både AmigaDOS og MSDOS samtidig, og det er det også bare du ikke bruker Windows3.0. Windows3.0 fikk "Unrecoverable application error" dersom jeg prøvde å kjøre Amigaprogrammer i bakgrunnen. Windows3.0 er ikke akkurat det mest stabile du kan kjøre på en PC. I tekstmodus fungerte det meste som det skulle selv når jeg kjørte katalogutlistinger (dir all) i et AmigaDOS Shell-vindu, og samtidig listet (dir) innholdet på PC partisjonen på samme harddisk. Dersom du har tenkt å bruke Amiga-program samtidig som PC program, bør du ha mye RAM innstallert i harddisk-kontrolleren. Du kan dele RAM'en for PC kortet i "Extended memory" (for å kjøre Windows3.0 i "Standard mode") og "Expanded memory" (buffer) i konfigureringsprogrammet. Når du så starter PC kortet vil maskinen varmstarte (RESET) og PC kortet startes. PC kortet får nå så mye RAM som du har valgt i konfigurerings-programmet, det som er til overs blir tilgjengelig for AmigaDOS. Du kan også velge å slå av AmigaDOS slik at PC kortet bruker all tilgjengelig RAM.

Grafikk-emulering

Kortet kan emulere EGA og VGA monokrom grafikk, CGA 4, 8 eller 16 farger, Hercules, Olivetti og Toshiba 3100 skjermstandarder. Monokrom-emuleringene er de raskeste.

Siden PC-kortet deler skjermhukommelse med Amiga, blir begge systemer tregere jo flere farger du velger. Jeg foretrakk "VGA mono" som standard oppløsning siden jeg skulle teste flere Windows-program. De medfølgende MSDOS-programmene på MSDOS-disketten, kan brukes til å skifte modus når som helst.

Hastighet

Det eneste jeg hadde til å måle noe som helst med, var en gammel versjon av Norton SI og den ga det samme resultatet som GVP hadde angitt på pakken, ca 15 ganger raskere enn en IBM PC-XT. Denne sammenligningen er egentlig totalt uinteressant fordi de fleste i dag sammenligner hastigheter med 386SX eller større maskiner. Dersom vi hadde sammenlignet med en 16MHz 386SX ville vi sikkert sett et helt annet resultat, men PC286 kortet er relativt raskt sammenlignet med en standard AT på 8MHZ. Problemet er skjermoppdatering, den er rett og slett treg. I 16 farger 640*200 CGA er oppdatering uakseptabel sløv, selv med hjelp av blitteren (SSCR modus, se nedenfor). Jo flere farger desto tregere blir det, 4 farger i CGA går til nød an, men 8 og 16 farger blir tregt.

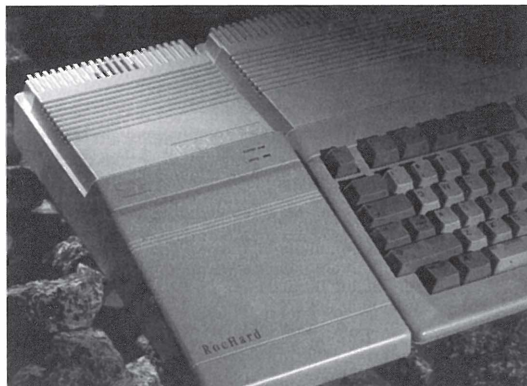
Alle tekstemuleringene kan kjøres i to modus, HSCR (HardScroll) og SSCR (SoftScroll). HSCR bruker interne rutiner i den valgte emulator (CGA, Hercules...) for å flytte teksten oppover på skjermen. Dette gir en litt rykket oppdatering, mens SSCR bruker blitteren til å flytte linjene oppover, det gjør at oppdateringen blir jevnere og

Roctec



Warlord Productions introduserer i disse dager Roctec Electronics produkter til Norske Amiga-brukere. Med høy kvalitet og lave priser er Roctec et navn man bør huske når ekstrautstyr skal kjøpes.

RocHard



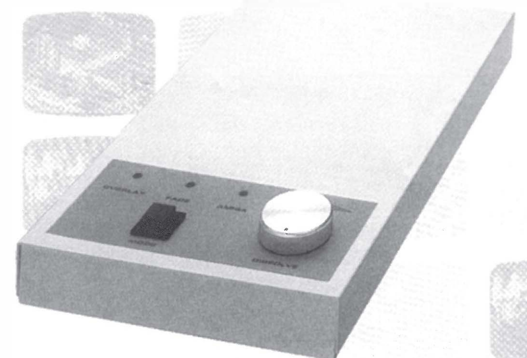
Et verdig alternativ til GVP. RocHards SCSI kontroller kan ta 7 SCSI enheter, men kan i tillegg også tilkobles 2 IDE harddisker. Den har også plass til 8MB RAM. RAM'en som benyttes er standard 1x9 eller 1x8 1MB SIMM-moduler. Den har også Gameswitch, samt mulighet for å disable RAM, HD eller begge deler.

Floppies

Roctec har to forskjellige flopppystasjoner. Roctec Slim er den rimeligste, den er også verdens tynneste eksterne diskettstasjon til Amiga. RocLite er noe dyrere, men har som standard virusblocker og noclick.
RocLite kan også fåes i sort slik at den matcher CDTV.
Vist på bildet er Roctec Slim.



Genlocks



Nå kan du for en rimelig penge få deg genlock slik at du kan legge tekst, grafikk eller animasjoner på dine egne videoinnspillinger. Med RocGen eller RocGen Plus kan du koble til videomaskiner slik at du kan overraske venner og slektninger med en litt "spesiell" hjemmevideo. God kvalitet til lav pris...

Hvis du ønsker ytterligere informasjon og priser, ta kontakt på tlf. 02 468665, mellom klokken 10:00 og 18:00, Mandag til Fredag.

hurtigere. Dersom du vil kjøre Amigaprogrammer i bakgrunnen er det best du bruker HSCR (som også er standard) fordi den er mindre krevende. Heldigvis har ikke oppdateringen av skjermen noe å si for hastigheten på programmer som kjøres på PC-kortet. Amigaen sørger for at skjermoppdateringen. Derfor vil programmer som kjøres under MSDOS går med full fart selv om Amigaen henger litt etter med oppdateringen av skjermen.

Et stort problem var at jeg ikke klarte å få "Ø" eller "ø" i tekstmodus. I Windows fungerte "Ø" og "ø" uten problemer. I følge manualen skal ikke KEYBOARD.SYS brukes (jeg prøvde likevel) og "CodePage" fungerte heller ikke. Dermed måtte jeg bruke Windows som bruker sitt eget opplegg, for å skrive mitt eget navn slik jeg liker det (stor Ø først). Dette må forandres snarest. Jeg prøvde både MSDOS 5.0 , MSDOS 4.01, MSDOS 3.3 og DRDOS 6.0, ingen av dem greide å få den h...... Ø'en riktig. Jeg fikk ikke tid til å prøve utskrifter fra programmer som kjøres i tekstmodus, men jeg har en mistanke om at får man ikke "Ø" på skjermen så kommer den i hvert fall ikke ut på skriveren.

Konklusjon

Windows 3.0 var ikke akkurat raskt men det fungerte rimelig bra når det ble kjørt i "Protected" (Standard) modus. Å kjøre Windows i "Real mode" er for meg helt uinteressant. Egentlig trenger Windows en raskere prosessor og mer RAM en det vi hadde i vår demomaskin (1MB CHIP og 2 MB FAST RAM) for å kunne brukes på en tilfredsstillende måte. Uten ekstra ram er det ikke spesielt morsomt å jobbe i MSDOS. 640KB er kun brukbart for programmer som kjører i tekstmodus. Det finnes riktig nok en rekke gode programmer som kan brukes i tekstmodus (WordPerfect 5.1, div. databaser etc.), men mangelen på norsk Ø og ø gjør bruken av tekstmodus litt begrenset.

Dette er et kort for de som trenger å jobbe med MSDOS-programmer fra tid til annen, og for de som ikke trenger en komplett PC, eller er avhengig av masse farger i høy oppløsning. De fleste seriøse brukerprogrammer virker uten problemer, selv Windows 3.0 applikasjoner fungerer tålelig bra. Jeg antar at Windows 3.1 vil virke bedre, men det krever at du har minst 2MB ekstra RAM i harddiskkontrolleren fordi den ikke kan kjøres i "Real mode". De som trenger utveksling av data mellom AmigaDOS og MSDOS vil også ha god nytte av dette kortet.

FAKTA

GVP PC/286

Maskinkrav:
Amiga 500 med GVP harddisk
Produsent: GVP
Pris: ca. 3.700, - inkl. mva.
Norsk distributør:
Capella AS, tlf. 02-200806

Pluss:
Enkel å installere og enkel å bruke.

Minus:
Problemer med norsk "Ø".

Professional Draw 3.0

Mange nyheter og mange mangler

av Øyvind Skogvoll

Gold Disk har etter flere års tilsynelatende dvale klart å lansere en ny versjon av det strukturerte tegneprogrammet Professional Draw. Mens markedet på PC- og Mac-fronten har eksplodert innenfor dette området, har alle vi tålmodige Amiga-brukere ventet, ventet og ventet. Nå er versjon 3.0 klar, men de få forbedringene som er kommet til kan umulig forklare den lange ventetiden.

Strukturert grafikk?

Før vi gyver løs, skal jeg bruke 130 ord på å forklare hva som er vitsen med Professional Draw, når man har Deluxe Paint. Når du zoomer inn i Deluxe Paint, ser du at tegningen består av punkter som blir større og større etterhvert som du zoomer. Tenk deg at en tegning heller består av myke kurver som er definert ved hjelp av matematiske formler, f.eks. en sirkel eller en trekant. Når du zoomer inn på en slik tegning, brukes objektets matematiske definisjon til å tegne det opp på skjermen igjen, med best mulig kvalitet. Tegningen blir alltid så god som den kan bli på det medium den gjengis. F.eks. er AmigaForums logo laget i Professional Draw, mens headingen i spalten "HjemmeVideo" er laget i Deluxe Paint. Ser du forskjellen? Ulempen med vektortegninger er at det er mye vanskeligere å lage dem, da du behandler hele objekter og ikke individuelle punkter.

PMS-farger

I likhet med sin broder, Professional Page 3.0 (PPage), har Professional Draw (PDraw) nå fått det beryktede PMS-fargekartet. Dette er en meget utbredt måte å beskrive farger på, og hvis du sier til et trykkeri at du skal ha "PMS 185", vet de som regel hva du snakker om. Siden fargene på skjermen sjelden stemmer med det som kommer på trykk, er det en stor fordel å bruke en såkalt "PMS-guide", som er en rådyr liten sak som inneholder flere hundre nøyaktige fargeprøver.

Fylling

I "gamle dager" måtte vi lage tonede overganger ved å definere hundrevis av bokser med forskjellige farger i hver boks. Dette tok lang tid å tegne, og tok veldig stor plass på harddisken. Nå kan du lage slike overganger på en mye enklere måte! AmigaForum-logoen på forsiden og brødristeren på side seks er laget slik.

ARexx

De som leste vår omtale av PPage i forrige AmigaForum, husker kanskje at jeg skrev om "Genies". Dette er små eller store ARexx-program som gjør ting som du ellers ikke ville fått til ved hjelp av de vanlige funksjonene, som f.eks. å generere innholdsfortegnelser, kopiere en boks til andre sider i dokumentet, eksportere bilder til Art Department Professional, eller liknende. Også Professional Draw har Genies, og her kan du gjøre alt fra å justere fargene i et objekt til å tegne blomster(!). I tillegg kan andre program bruke funksjonene i Professional Draw til å tegne ting. Det finnes minst 1000 muligheter, så det blir spennende å se hva folk klarer å rote ihop etterhvert.

Tekst

I tidligere versjoner av PDraw måtte teksten skrives med en bestemt type bokstaver, såkalte "PDrawFonts". Når PPage i tillegg opererte med tre versjoner av hver bokstav, ble resultatet at én enkelt skrifttype kunne ta over en megabyte på harddisken. Nå har PPage redusert sitt antall til to, og PDraw kan bruke PPages skrifttyper direkte. Hastigheten er dessuten kraftig forbedret, og du skriver teksten rett inn på siden (ikke i et eget vindu).

Autotrace

Et vanlig punktbilde (f.eks. en DPaint-tegning) blir grov når den forstørres. De firkantede punktene kommer fram, og skrå streker ser ut som trappetrinn. Sammen med den forrige versjonen av PDraw kom det et program som het AutoTrace 1.0, et tragisk forsøk på å lage et program som kunne gjøre et punktbilde om til en vektortegning. Selv rette streker ble krokete, og det var ofte et timelangt arbeide å rette opp det som kom ut av AutoTrace 1.0. Men nå: Autotrace 2.0! Her finner vi en skikkelig forbedring av den tidligere katastrofen. Nå lager programmet mye bedre vektortegninger, og de tidligere problemene med at PPage ikke klarte å skrive ut detaljerte tegninger av denne sorten, er også forsvunnet. Hurra!

Konklusjon

Professional Draw 3.0 er selvfølgelig verd å oppgradere til eller kjøpe hvis du bruker PPage og trenger å lage logoer og illustrasjoner uten hakk og grove punkter. Den direkte overføringen ("hotlink") mellom PPage og PDraw er super!
Men hvis Gold Disk hadde tatt seg selv alvorlig, burde de ha spadd på med alle de finnessene Mac- og PC-eiere har kunnet boltre seg i gjennom flere år. Mulighet for å hente/ konvertere EPS-filer, fylling med mønster og ikke-lineær toning, *innebygd* autotrace osv.
At Gold Disk har laget en Professional Draw for PC, som er minst syv ganger bedre enn Amiga-versjonen, gjør ikke saken noe bedre.
Vel, det var et hjertesukk fra meg. Kjøp Professional Draw hvis du trenger det. Det som *er* der, fungerer ihvertfall bra!

FAKTA

Professional Draw 3.0
Maskinkrav:
Amiga med 1MB minne og harddisk
Produsent: Gold Disk
Pris: 1.300,- inkl. mva.
Oppgrad.: 720,- inkl. mva.
Språk: Engelsk
Norsk importør:
SuperSoft, 02-659610

Pluss:
Raskere, nye funksjoner og direkte kommunikasjon med Professional Page 3.0

Minus:
Vi ønsker oss *mer*!



bytter navn til:

MASTERS

Introduksjonstilbud

Professional Draw 3.0		Nyhet	kr 1100,-
Professional Draw 3.0	Oppgradering		kr 720,-
Professional Page 3.0			kr 1540,-
Professional Page 3.0	Oppgradering fra		kr 500,-
Video Director			kr 1400,-
Philips CM8833 14" Stereo RGB skjerm			kr 2080,-
AVideo 12-bit kort (viser 4096 ekte farger)		Nyhet	kr 2900,-
AVideo 24-bit kort (viser 16,7 mill. farger)			kr 5800,-
Ramkort til Amiga 600			
2 MB PCMCIA kort		Nyhet	kr 1485,-
4 MB PCMCIA kort			kr 1935,-
Harddisk til Amiga 500 Supra 52 MB m/ 2 MB ram			kr 5285,-

Alle priser er inkl. mva **Be om komplett katalog!**

Obs nytt tlfnr.

02-65 72 04

MASTERS

Brobekkveien 104, 0583 Oslo. Tlf. 02-65 72 04 - Telefax: 02-65 85 43

MUS ELLER BALLER HVA ER BEST?

Selv om Amiga leveres med mus, går det an å få kjøpt en såkalt "trackball" som du kan bruke i stedet. For de som spilte på "Defender"-automatene på 80-tallet, virker sikkert trackballen kjent. Det er en kule som ligger i en fordypning, og ved å rotere kulen kan du flytte på pekeren. Omtrent som en opp-ned mus!

Fra Nimar Norge A/S har vi fått tilsendt trackballen RollerMouse. Denne er utgangspunktet laget for Mac og PC, for det står ingen ting om Amiga på esken. Ihvertfall ikke på den esken som vår "ball" lå i. Rollermouse kobles til i den vanlige musporten, og er tung og stødig. Den hviler godt på bordet og danser ikke rundt omkring når ting begynner å gå raskt. Kulen har en diameter på 4-5 cm, og kan på ingen måte sammenlignes med de små trackballene vi finner på f.eks. Apple PowerBook. Dette er en helt annen opplevelse! (Det hadde da heller ikke latt seg gjøre å få en så stor kule inn i en bærbar PC).



Her ser du trackballen "RollerMouse", og musen "SpeedMouse". Fritt valg!



Rollerball ligger godt i hånden, er stødig og enkel i bruk. Men man må venne seg til den!

Tullball?

Med en gang jeg tok i bruk rollermouse, syntes jeg det var helt grusomt. Det var vanskelig å tegne, jeg fant ikke knappene, og alt ble bare rot. Men jeg bet tennene sammen og fortsatte, innstilt på å gi den en sjanse. Denne musen har faktisk fire knapper, to på hver side av kulen. To av dem fungerer som henholdsvis høyre og venstre musknapp, mens de to andre fungerer som "hold"-knapper. Det vil si at istedet for å holde ned høyre musknapp når du skal velge noe i menyene, kan du heller trykke på høyre "hold"-knapp én gang. Dette er det samme som å holde høyre musknapp nede. For å slippe høyre musknapp, trykker du én gang til på "hold"-knappen. Høres kanskje tungvint ut, men er faktisk en nyttig finesse når du blir vant til det.

Konklusjon

For meg var rollermouse en positiv overraskelse. Den var bedre enn andre trackballer jeg hadde vært borti tidligere, og fungerte tilfredsstillende. Finessen med å ha en egen av/på-bryter for hver musknapp var en genistrek! Når jeg ble vant til dette, ble mange funksjoner enklere. Og på et til tider overfylt skrivebord med begrenset aksjonsradius er trackballen et funn, siden den står i ro på ett sted hele tiden. Men jeg skal ikke legge skjul på at jeg til tegning kommer til å fortsette med mus. Med mus har man tross alt en håndbevegelse som er relativ i forhold til bordplaten, mens man med trackball har et litt mer abstrakt forhold til underlaget. SpeedMouse, også fra Nimar, var derimot midt i blinken! Akkurat passe stor, ligger godt i hånden, og er som skreddersydd til den nye AmigaForum musmatten! Nimar Norge A/S har telefon 02-581445

Caligari 2

Et av de aller første tunge 3D-programmene som kom til Amiga var Caligari. Det kostet flesk, og krevde en maskinkraft som også kostet flesk. Siden den gang har programmet blitt enda bedre, og også blitt mer tilgjengelig for folk flest. Caligari 2 er en ny versjon, og lillebror til den fremdeles kostbare og enda kraftigere Caligari Broadcast 2.1.



Du har sikkert sett den før, Caligari-sykkelen som følger med som et ferdig objekt. Her er den tegnet med "Quick render".

For å kjøre Caligari 2 trenger du en Amiga med minimum 2MB minne, og helst en harddisk. Normalt sett vil bildene du lager bli vist i HAM-modus, men hvis du har HAM-E eller DCTV, kan du også lage bilder i disse formatene. Programmet kommer på to disketter, pakket i en solid boks med en ringperm som manual. Manualen er særdeles fattig på illustrasjoner og litt kjedelig. Caligari 2 er særdeles lite lysten på å kjøre samtidig som andre program, og du når *ikke* tak i Workbench-skjermen uten å avslutte. Ihvertfall klarte ikke jeg det!

Det som er litt spesielt med Caligari-konseptet er at du kan jobbe i perspektiv-modus (På grunn av den manglende muligheten til å kjøre andre program samtidig, har jeg ikke fått "grabbet" noe bilde som viser hvordan dette ser ut). Det vil si at du kan flytte og modifisere objekter mens du ser dem fra en hvilken som helst synsvinkel. I enkelte sammenhenger kan dette være en stor fordel. I de fleste andre program ser du objektet i tre projeksjoner (f.eks. sett fra nord og øst pluss ovenfra), og det er ikke alltid like lett å holde oversikten over hva som er hvor! For å kunne flytte eller rotere objektene rundt både x, y og z-aksen, bruker du musknappene for å velge langs hvilke akser bevegelsene skal skje.

Nederst på skjermen dukker menyene fram. De stables oppå hverandre etterhvert som du trenger dem. Ingen rullegardin-menyer, og totalt ulikt alt annet til Amiga. Men alt blir en vane - så også dette systemet. Caligari har to hoveddeler, objekt-editoren og scene-editoren. Den første brukes for å lage de enkelte objekter, mens den andre brukes til å sette sammen scener og animasjoner.

Objekter kan bygges opp fra en serie grunnfasonger, eller lages ut ifra polygoner som "dras ut" slik at de også får dybde. De forskjellige delene av figurene kan limes sammen etterhvert. Når man venner seg til måten å lage objekter på, går det greit. Men det er ikke alltid like lett å få ting til å bevege seg i riktig retning, og da er det en fordel å kunne se objektene rett fra siden, forfra eller ovenfra. Jeg har aldri vært noen ekspert på 3D-modellering, så det kan hende at det er derfor jeg har litt tungt for å få til å lage noe vettugt her.

Det er meget enkelt å lage animasjon i Caligari 2. Du kan definere såkalte "Key frames" for både objekter og kamera, og programmet vil automatisk kalkulere de mellomliggende posisjonene. Du kan raskt sjekke bevegelsene med en strek-animasjon.

Når ting skal tegnes på skjermen kan du velge og vrake i forskjellige innstillinger for alt mulig rart. Det finnes flere millioner kombinasjoner av overflatebeskaffenheter. Blankhet, gjennomsiktighet, overflatebilder (surface mapping) og farger gjør det lett å gå seg vill, men etter en stund lærer man seg sånn cirka hva som blir bra og hva som blir dårlig. Caligari 2 er ikke en såkalt "ray-tracer". Det vil si, den kan ikke lage bilder av typen "glasskuler og speilkuler som speiler seg i hverandre". Den bruker andre teknikker til å oppnå liknende effekter, men resultatet vil aldri bli helt det samme. Til gjengjeld tar det som regel kortere tid å lage bildene.

Caligari 2 er et program jeg personlig begynte å like etter en stund. De uvanlige menyene, mangelen på multitasking og den spesielle Caligari-måten å redigere objektene på, gjorde at jeg nok strittet litt imot i begynnelsen. Det tar tid å lære seg 3-D-tenking, uansett hvilket program du jobber i. Hvis jeg skal trekke fram noe negativt, må det være at man aldri vet hvor lang tid det vil ta å kalkulere ferdig et bilde. En mengde kryptiske meldinger nederst på skjermen er til liten hjelp. Dessuten er det umulig å bruke vanlige IFF-filer som overflate-mønster, da det kreves bilder i TARGA eller Rendition-format. Hva er vitsen med det?

Hvem er det som har bruk for Caligari 2? Jeg har tidligere testet 3D-program, og også da etterlyste jeg "seriøse" bruksområder for disse. Etter å ha sett "Space Wars"-videoen, som er omtalt på side 8 og 9, ser man ihvertfall én type brukere. Uansett er Caligari 2 et seriøst forsøk på å lage et brukervennlig 3D-program.

FAKTA

Caligari 2
Maskinkrav: Amiga med 2MB minne, harddisk og aksellerator anbefales sterkt.
Produsent: Octree Software
Norsk distributør:
Design Partner, 05-902800

Pluss:
Oversiktlig redigering.

Minus:
Blokkerer Workbench-skjermen, kjedelig manual.

HYPER BOOK

Et ikke helt nytt program fra Gold Disk er HyperBook. Siden vi har ikke testet det tidligere, tar vi med en liten omtale av det her.

Oppbygning

En "hyperbook" er en serie sider ("pages"), og hver side kan inneholde en forskjellige objekter. Det finnes forskjellige typer objekter; tekst, knapper, tegninger, bilder og lister. Objektene kan tillegges forskjellige egenskaper. Blant annet kan ting skje når du klikker på dem med musen, f.eks. kan HyperBook "bla" til en annen side eller kjøre et ARexx-program. Dette gjør at du kan lage interaktive program der forskjellige ting skjer alt etter hva brukeren velger.

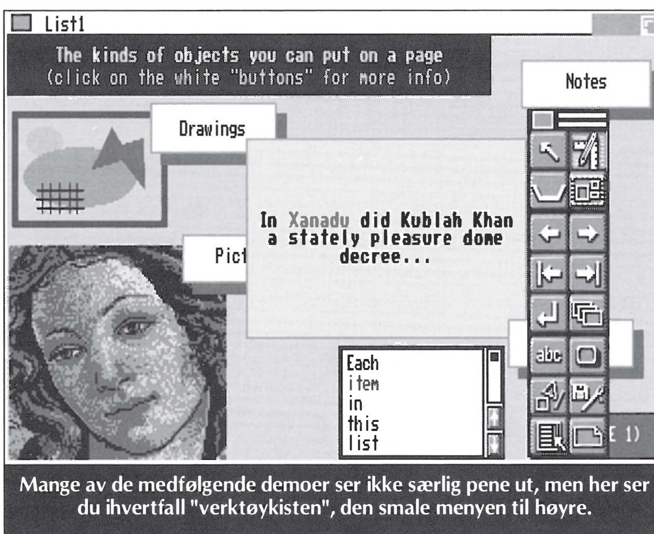
Programmet i bruk

Som den barsking jeg er, forblir manualen lukket mens jeg kaster meg ut i det mørke og ukjente. Jeg studerer først de medfølgende "demo-bøkene", blant annet en avtalebok, en telefonliste og en slags ordbok. På den Amiga 600HD jeg utfører testen på, virket disse demoene bra.

Jeg lagde noen små "hyperbøker" selv, og fant programmet ganske enkelt i bruk. Ryddige menyer og enkel logikk gjør at det ikke er noe hokus-pokus å få ting til.

ARexx

Alle program med respekt for seg selv har ARexx, så også HyperBook. HyperBook kan utføre ARexx-kommandoer og ARexx-program, og de fleste funksjonene i HyperBook kan dessuten utføres via ARexx. Siden det er en innebygd tekstbehandler i HyperBook, går det veldig kjapt å lage eller redigere script. De som behersker ARexx kan få mye ut av HyperBook!



Mange av de medfølgende demoer ser ikke særlig pene ut, men her ser du ihvertfall "verktøykisten", den smale menyen til høyre.

Lydløs

Til tross for at forsiden av manualen og esken blant annet prydes av noter, er HyperBook en 100% lydløs programpakke. Etter å ha endevendt manualen for å finne noe som hadde med lyd å gjøre, starter jeg ganske enkelt opp avspillermodulen til ScalaMM, og lar HyperBook be denne om å spille lyder via ARexx. Det fungerer flott, men det virker litt meningsløst, siden de som har Scala MultiMedia nok ville holde seg langt unna HyperBook.

Få problemer

Jeg klarte aldri å få Hyperbook til å kræsje. Om dette skyldes flaks eller god programmering vites ikke, ihvertfall hadde jeg ikke en eneste guru. Men det var en ting som irriterte meg: Jeg klarte aldri å endre størrelsen på knapper og bokser jeg lagde. Jeg vet ikke hva dette kan skyldes - kanskje et Workbench 2.x-problem? Da alt som heter Workbench 1.3 er fjernet fra redaksjonslokalene for lenge siden, har vi ikke fått sjekket dette.

Konklusjon

HyperBook skal virke på en Amiga med 1MB minne og 1 diskettstasjon, så det er ikke særlig ressurskrevende. Det er enkelt å bruke, og kan kanskje til tider minne om en barbert versjon av CanDo. Sistnevne kan til tider bli for komplisert og uoversiktlig å jobbe med, men med HyperBook slipper du dette problemet da programmet er langt ifra så komplekst som CanDo.

Manualen, som i likhet med programmet selvfølgelig er på engelsk, er ikke så stor, noe som kompenseres av overfylte sider med mikroskopiske illustrasjoner inne i teksten.

Dette programmet trenger et par forbedringer for å kunne selges i dag, men det er uansett et rimelig alternativ for de som har lyst til å prøve seg på "interaktiv multimedia" uten lyd.

FAKTA

HyperBook
Maskinkrav:
Amiga med 1MB minne
Produsent: Gold Disk
Norsk distributør:
SuperSoft Norge, 02-659610

Pluss:
Rimelig og enkelt

Minus:
Mangler bl.a. lyd..

MultiFace Card

Har du noengang manglet seriell- og/eller parallellporter på din Amiga 2000 eller 3000? Hvis du f.eks. skal bruke både modem og en håndscanner på seriellporten, og en skriver og en lydsampler på parallellporten? Da blir ofte resultatet at du må koble om flere ganger pr. dag, med dertil hørende av/påslåing av maskinen. Bortkastet tid, og dessuten sliter slike operasjoner på maskinen (mer enn om den står på hele tiden!).

Ta det med ro! Har du noen tusenlapper til overs, kan BSC's "MultiFace"-kort være løsningen. Det inneholder to parallellporter og to seriellporter. Kortet installeres enkelt i et av de interne zorro-portene, og medfølgende braketter og kabler gjør at du ender opp med 2 ekstra seriell- og parallellporter på maskinens bakside.

Slike kort kan det ofte være et problem å få til å virke i de foskjellige programmene dine. Selv hadde jeg null problem med å få dette til, da Professional Page kan skrive ut til hva som helst, og NComm kan benytte andre seriellporter. Det følger med program som skal dirigere ut-data hit eller dit, men jeg fikk det ikke til å virke helt i løpet av den korte tiden jeg hadde til rådighet for å skrive denne teksten

Personlig har jeg hatt svært god nytte av dette kortet, selv om jeg kunne tenkt meg at både Workbench 2.05 og de programmene jeg bruker hadde hatt bedre støtte for de mulighetene kortet gir. I preferences kan man f.eks. ikke velge mellom forskjellige parallell- og seriellporter for skriveren. Men det kommer kanskje i fremtiden?

FAKTA

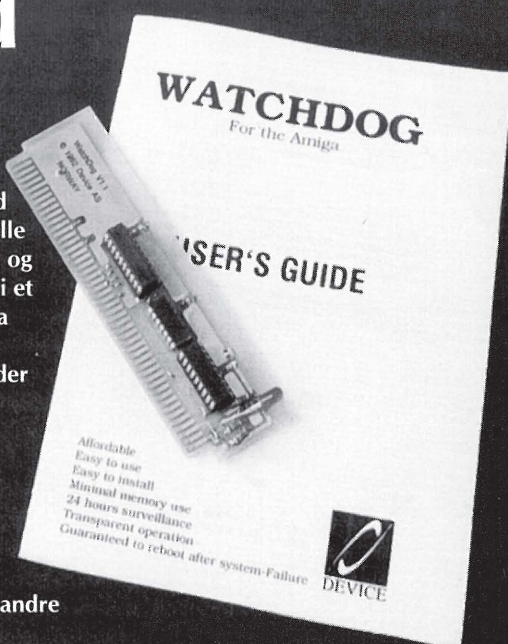
BSC Multiface Card
Maskinkrav: A2000/3000
Produsent: BSC
Pris: 3.300,- inkl. mva.
Norsk distributør: Crescendo, tlf. 03-280100

Pluss:
Enkelt å installere. Virker bra i program som har støtte for flere porter.

Minus:
Koster i meste laget. Vanskelig å bruke i en del program.

Vakthund

Fra Device A/S i Horten har vi fått tilsendt en liten sak som kan gjøre livet enklere for de som er avhengige at maskinen ikke blir stående i dagesvis med GURU-melding på skjermen hvis noe skulle skjære seg. Det er en såkalt "Watchdog", og systemet består av et lite kort som settes i et av de interne ekspansjonssporene i Amiga 2000 eller Amiga 3000. Et lite program legges i oppstart-sekvensen, og dette sender med jevne mellomrom signaler til Watchdog-kortet. Hvis Watchdog-kortet plutselig ikke får noe signal langer, betyr dette at maskinen har "hengt seg", og Watchdog-kortet vil da foreta en varmstart ("reset") av maskinen. Kortet er ideellt for alle som driver med BBS'er, informasjonssystemer, overvåkning eller andre ting som krever at ting virker hele tiden.



Scala MM200
-multimedia for menigmann!

Nå er den omsider klar! Etter en lang og spennende ventetid har nå Scala AS (tidligere Digital Vision) sluppet en "nesten" ferdig versjon av sitt nye produkt, som bærer det mystiske navnet "Scala MultiMedia MM200". Et presentasjonsprogram med muligheter langt utover det vi tidligere har opplevd. I tillegg til å kunne håndtere bilder, animasjoner og tekst, kommer nå lyd, musikk og video inn som naturlige elementer!

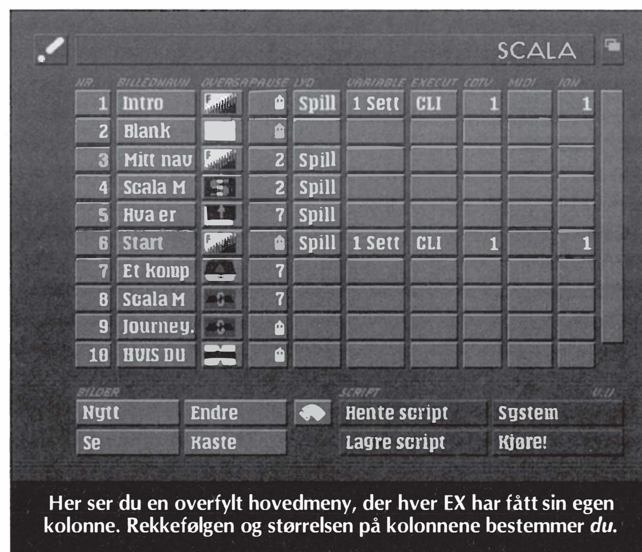
Hva er nytt?
Den mest banebrytende videreutviklingen ligger innenfor den nye "EX"-teknologien. En "Scala EX" er en uavhengig program-modul som kan gjøres til en fullverdig del av programmet bare ved å slippe et ikon i riktig skuff på harddisken din. Dette betyr at du kan tilpasse programmet til dine egne behov, og at nye funksjoner kan legges til uten at hele programmet må oppdateres. Det følger med EX'er for MIDI-avspilling, laserdisk, CDTV og MIDI.

Interaktivitet
De interaktive knappene er blitt kraftig forbedret, og kombinert med det nye variabelsystemet blir det nå svært enkelt å lage interaktive applikasjoner. Interaktive knapper kan styres både med mus, joystick, tastatur og berøringsskjerm. Dette betyr at det f.eks. er temmlig enkelt å lage interaktive presentasjoner som inneholder levende video fra laserdisk.

Shuffler
Du kan nå se opptil 112 miniatyrbilder på skjermen på én gang ved hjelp av Scala Shuffler! Du kan enkelt flytte bildene rundt omkring i scriptet, og du får også et oversiktlig bilde av hva scriptet inneholder. De små bildene er forbausende tydelige i forhold til størrelsen!

Scala Lingo
Et Scala-script er egentlig et program skrevet i *Scala Lingo*, som er Scala MultiMedias "kommandospråk". Alle funksjoner i menyene har sine tilsvarende Lingo-kommandoer, og du kan faktisk lage ferdige Scala-script ved å skrive de riktige kommandoene i et tekstbehandlingsprogram! Men det enkleste er selvfølgelig å bruke menyene i Scala MultiMedia.

ARexx
Scala MultiMedia kan starte både Cli-, Workbench- og ARexx-program ved hjelp av *Execute*-menyen. Når det gjelder ARexx, har Scala et intimt samarbeid med ARexx i forbindelse med *alle* variabeloperasjoner. Dette medfører at alle ARexx-kommandoer kan brukes "regnstykkene", noe som gjør det meget anvendelig. Avspilling av script skjer ved hjelp av programmet ScalaPlayer, som kjøres automatisk fra Scala MultiMedia. ScalaPlayer kan også kjøres for seg selv, i et eget ARexx-modus. Da kan du sende Lingo-kommandoer via ARexx-porten. For eksempel kan SuperBase bruke ScalaPlayer til å vise bilder elle spille lyder. Som utgangspunkt for slike "eksterne" program kan du bruke et Scala-script. Hvis du lagrer et script med etternavnet ".rexx", blir scriptet et ARexx-program! Dette høres kanskje vanskelig ut, men er faktisk ikke så komplisert!



Her ser du en overfylt hovedmeny, der hver EX har fått sin egen kolonne. Rekkefølgen og størrelsen på kolonnene bestemmer *du*.

Lyd
Scala MultiMedia kan nå spille Soundtracker- og DSS-moduler, samt SMUS-melodier og IFF samplet lyd. Du kan justere hastighet, volum, inn- og uttoning m.m. Via MIDI-EX'en kan du og spille musikk ved hjelp av MIDI-synthesizere.

Ellers
Det er kommet en haug nye overganger, og de eksisterende overgangene er forbedret. Bilder kan "rotere" rundt X-aksen, "renne" ut eller inn av skjermen, eller rulle horisontalt. En tekst-overgang som heter "crawl" kan rulle en tilnærmet uendelig tekstlinje over skjermen, slik som nyhetene som vises nederst på NRK's programoversikt!. Det følger med et program som heter "AnimLab", som i tillegg til å konvertere animasjoner mellom PAL og NTSC-format, også kan lage animasjonene om til 32-bits format. Dette gjør at avspillingen går *mye* glattere enn tidligere, men animasjonen tar også mye mer plass på harddisken din. AnimLab genererer også en indeks som er nødvendig hvis animasjonen skal spilles av direkte fra harddisk.
I tillegg er det en mengde mer eller mindre lure ting som er kommet til, og hvis tiden ikke hadde gått så raskt, ville nok programmet hatt *enda* flere finesser. Men dette holder lenge... ihvertfall en stund!

Konklusjon
At Scala MultiMedia er et bra program, hersker det ingen tvil om. Programmets brukergrensesnitt er totalt ulikt det vi finner på andre Amiga-program, men det er gjennomført og konsekvent i sin utforming og logikk. Tydelige bokstaver og symboler i menyene gjør at man kan sitte godt tilbakelent i stolen og likevel se alt tydelig.
Ytelsen og fleksibiliteten er på topp, og manualen er bedre enn den tidligere utgaven. Nå er det til og med kommet et stikkordregister!
Prisen på 3.900,- + mva gjør Scala MultiMedia til et av de dyreste Amiga-program på markedet. Men det er samtidig et av de beste, så prisen kan nok rettferdiggjøres.

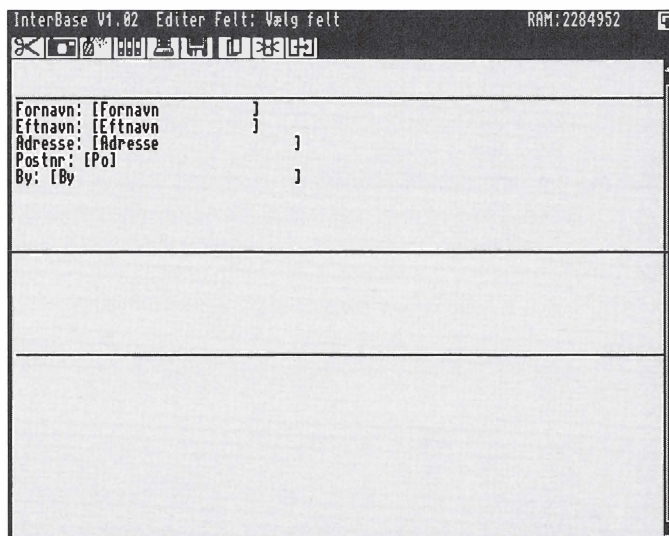
FAKTA

Scala MultiMedia MM200
Maskinkrav:
Amiga med 3MB minne og harddisk
Produsent: Scala AS
Pris: 3.900,- eks. mva.
Norsk distributør:
Scala AS, tlf. 02-361338

Pluss:
Høy ytelse, enkel i bruk, mange muligheter

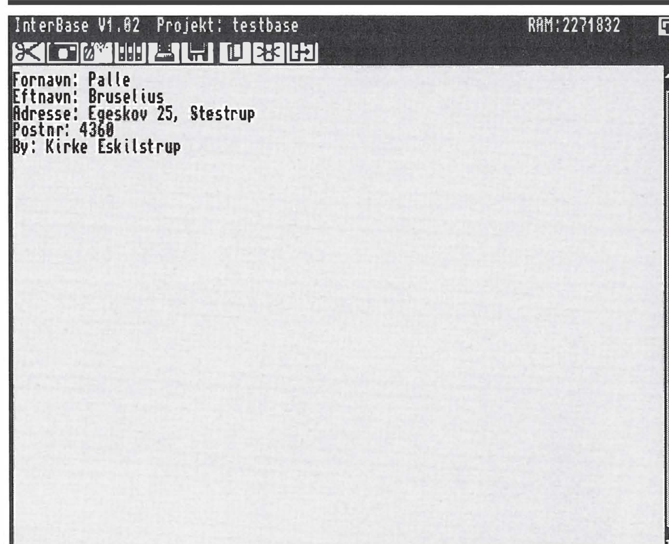
Minus:
Beskyttet med "dongle" som må stå i musporten for at programmet skal virke.

INTERBASE



av Palle Bruselius

Der er ikke mange konkurrenter til SuperBase Pro 4 og SuperBase Personal database-programmerne. Det danske softwarehus InterActivision giver med InterBase et alternativ til de væsentligt dyrere Superbase-programmer. Om alternativet så er reelt, undersøger Amiga Forum's relationelle medarbejder i denne test.



InterActivision fortsætter deres serie af Inter..-programmer. Database-programmet Interbase er skræddersyet til at arbejde sammen med de andre Inter..-programmer InterWord og InterSpread. Begge disse programmer er kendetegnet ved at være brugervenlige og ikke specielt dyre.
InterBase fortsætter denne linie på udmærket vis.

Relationelle databaser

InterBase er en såkaldt relationel database. Dette vil groft sagt sige, at hvis du f.eks. har en database under Interbase, kaldet Kunder, kan denne database udveksle data med f.eks. din database kaldet Postnumre. Dette betyder i praksis, at da du nødvendigvis skal have postnummer og by i din Kunde-database, kan du blot hente disse i Postnumre-basen.
Der er udgivet en frygtelig masse bøger om relationelle databaser og teorien bag disse, så hvis du virkelig ønsker at sætte dig grundigt ind i dette, så må jeg anbefale dig, at finde frem til nogle af disse.

Om Interbase

Det første umiddelbare indtryk af InterBase når programmet er startet op, er: "Hvor ser det kedeligt ud". InterBase har nøjagtig samme brugerflade og design som InterWord og InterSpread, dvs. at der bestemt ikke er kælet for tingene, rent grafisk. Der er ikke meget WB2.0-look over programmet. Til gengæld er det utroligt funktionelt, hvilket en hel del programmer med et fornemt design ikke er. Interbase er utroligt nemt at komme igang med, selv for dem der ikke ved så forfærdelig meget om databaser. Manualen er en god hjælp undervejs. Alt forklares omhyggeligt, og så vidt muligt uden brug af alt for mange fagudtryk. Manualen indeholder blandt en vejledning i hvordan databaser med relationer opbygges. Det tager utroligt lidt tid.
Interbase indeholder mange gode funktioner, omend programmet slet ikke kan være med, når SuperBasePro4 spiller med musklerne. Interbase er da heller ikke designet til den virkelig avancerede bruger. InterBase vil til gengæld kunne gøre udmærket fyldest hos mindre virksomheder og private. Programmet er legende let at bruge og arbejder hurtigt. InterBase kan afvikles på Amigaer med kun 512 kb ram, men vinder naturligvis en del ved større ram-mængder, idet programmet kan placere data fra dine tabeller (databaser) i ram. Derved spares irriterende indlæsningstid.

InterBase virker på mig som et godt og gennemarbejdet program. Det klarer sig udmærket i sammenligning med SuperBase Personal 2, omend det har knapså mange funktioner. Det er til gengæld meget lettere at sætte sig ind, end SuperBase, hvis avancerede funktioner nok er meget nyttige, men ofte svært tilgængelige for brugere uden den store baggrundsviden. Skal du ud at købe database-program, enten til hjemmebrug eller til en mindre virksomhed, bør InterBase indgå kraftigt i overvejelserne.

FAKTA

InterBase
Maskinkrav:
Amiga 500/1000/2000/3000 med min. 512 k ram
Producent:InterActivision
Sprog: dansk eller norsk
Udbydes af:
SuperSoft, Danmark
SuperSoft, Norge

Plus:
Let at bruge, udnytter ram til midlertidig placering af data, god manual.
Meget funktionelt program.

Minus:
Kedelig skærmopbygning.

HAPPY HOUR!

En lang tør sommer

Det er ganske hårdt at skulle kravle indendøre for at producere endnu en version af Happy Hour, når temperaturen er oppe på ca. 30 grader (i skyggen). For Danmarks vedkommende er dette den mest tørre sommer siden 1874. Pyh...
Desværre er det som om at spilhusene også er ved at tørre ud. Bevar mig vel, de producerer stadig i læssevis af spil, men ideerne er få og fattige.
Det vil sige at de spil man får i hånden, stort set allesammen, bygger på gentagelser af gamle koncepter. Ærlig talt er det meget irriterende. Dette Happy Hour indeholder en anmeldelse af 'Leander' fra Psygnosis. 'Leander' ligner m.h.t. koncept og grafik 'Ork' (også fra Psygnosis - anmeldt i HappyHour 2) næsten til forveksling. Der er næppe meget mening i at kaste stort ens spil på markedet. Kunderne (her i blandt Happy Hour's læsere) vil på et tidspunkt være tæt på at brække sig over ensformigheden. Jeg ved godt at det er hamrende svært at skulle finde nye originale ideer hele tiden, men det er ikke Amiga-brugernes opgave, det er spilhusenes. I stedet for 10 næsten ens spil, hvorfor så ikke nøjes med 4-5 rimeligt originale ? Jeg er af den overbevisning, at spilhusene ikke vil tjene mindre, bare fordi der kommer færre titler på gaden. Jeg tror snarere, at de reelt vil tjene mindst lige så meget. Gode spil sælger nu altså bedre end halvdårlige og kedelige.

Palle

Spilredaktør: Palle Bruselius
Medarbejdere: Per 'Ace' Olsen
Kasper Bruselius
Lars Olsen

Tak til:

Sofiech for lån af de anmeldte spil
Det danske fodboldlandshold for et forrygende resultat
Terry Gilliam for den fremragende og poetiske film 'Fisher King'
Min mekaniker for altid at holde min bil i uorden

Medarbejdere!

Happy Hour's redaktion har brug for friske anmeldere/skribenter. Har du lyst til at blive spil-anmelder ved Happy Hour, så send et par ord om dig selv og evt. et par prøver på anmeldelser du har lavet. Du bliver ikke rig af det, men vil kunne være med til at præge Happy Hour i fremtiden.

Happy Hour - Redaktion
Egeskov 25
DK4360 Kirke Eskilstrup
Danmark

Leander

Thanatos revenge

Landet Honshu er ramt af en katastrofe. Den onde Thanatos har bortført prinsesse Lucanna. Gardens kaptajn, Leander, der selvfølgelig er forelsket i hende - og hun i ham - sendes af kejseren ud for at frelse hende. Om det skal lykkes Leander er op til dig...



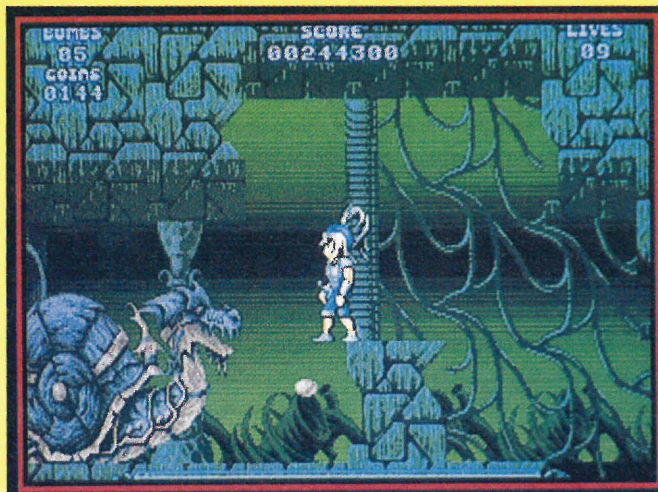
Du skal, i skikkelse af Leander, gennem 3 verdener, befolket med fæle utysker, lumske fælder og af og til også venlige mennesker. Du er udstyret med en mere eller mindre kraftig rustning, afhængigt af om du har valgt Training Mode (hvor du kun kan gennemføre den første verden), Normal Mode eller Hard Mode (jo, den er faktisk meget svær)

Undervejs i spillet kan du samle alt muligt nyttigt op, mønter er det mest almindelige. Disse kan benyttes fordelagtigt hos nærmeste våbenhandler, hvor du, hvis du ellers har mønter nok, kan købe dig til bedre og kraftigere våben (og rustninger).

'Leander' er rimelig svært, det vil tage tid at gennemføre, så nogen tålmodighed er påkrævet. Selve spilkonceptet er stort set det samme som i 'Ork'(anmeldt i sidste nummer) Begge spil er fra Psygnosis. Det er mig en gåde hvorfor man udsender 2 næsten ens spil, tilmed med et meget kort mellemrum. Selve grafikken og lyden er stort set af samme kvalitet. Grafikken er lidt ringere, præget af lettere sjusk, såsom en hestevogn der triller hen over skærmen, uden at der er nogen forbindelse mellem heste og vogn. Sjusk!



På Shopping



... og vandrer og vandrer og...



Leander vandrer og vandrer og...

Konklusion
Leander er såmænd udmærket, men scorer ikke de store karakterer. Det er for sjusket og minder for meget om 'Ork'

- Palle

63%

Overall	63%
Grafik	60%
Lyd	65%
Præsentation	69%
Gameplay	75%

Vejledende udsalgspris: d.kr. 399,-

Benzinhørmen er næsten kvælende. Motorerne brøler, tilskuerne hujer og spiser burgers og anden junkfood. Spændingen stiger. Vil det lykkes Happy Hour's anmelder at nå i mål ?



Grand Prix Formula One

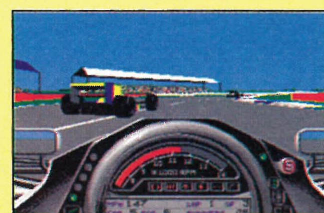
Jeg holder normalt meget af at køre i bil. Faktisk slapper jeg af ved det. Men i situationer, hvor andre drøner rundt om mig og efterlader mig hostende midt i en sky af benzinstank og afbrændte dæk, så bryder jeg mig ikke ret meget om det. Gudskelov er Grand Prix Formula One kun et computerspil, ellers havde jeg steget af for længe siden. Faktisk er det meget sjovt at kunne tordne ud af banen, med sømmet i bund. Blæse være med at man pludselig braser ind i en barrierre, ruller rundt på taget og smadrer vognen til pindebrænde. Det giver ikke vrøvl med hverken færdselspoliti, forsikringsselskab eller sponsorer.
Grand Prix Formula One er fra Microprose, hvilket i sig selv antyder en rimelig høj kvalitet.

Det viste sig da også, at slå til. Spillet er utroligt gennemført og detaljerigt. 16 forskellige af de store baner at vælge imellem. Detaljerede muligheder for at udstyre bilen rigtigt, styre den rigtigt og i det hele taget vedligeholde den ordentligt. Der er simpelthen adgang til næsten alt (undtagen Nationalbankens guldreserver). De 16 forskellige baner er meget detaljerede, en racerfanatiker vil sikkert kunne genkende det hele. Manualen er en lille guldgrube af oplysninger. Der er gennemgang af kørselsteknik, kort over hver enkelt af banerne, gennemgang af dæktyper og meget, meget andet. Den er tilmed fornemt designet og virkelig en nydelse af læse, foruden at den er lærerig.
Selve spillet kan afvikles som one-player spil eller som multi-player med op til 4 deltagere. Er du til racer-spil så er Grand Prix Formula One bestemt en løsning. Kan installeres på harddisk.

Konklusion
Grand Prix Formula One er meget tæt på virkeligheden. Det er utroligt vanedannende, hvis i forvejen har benzin i blodet.

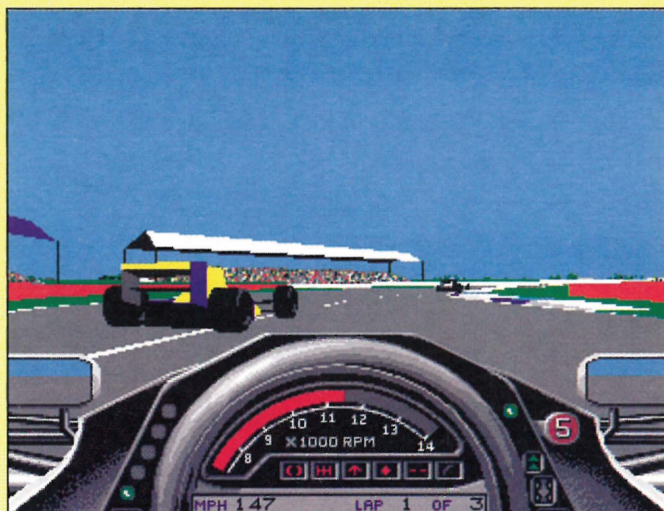












88%

Grafik	77%
Lyd	83%
Præsentation	95%
Gameplay	94%

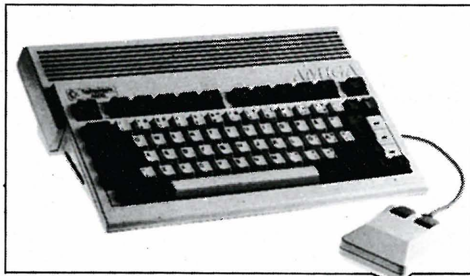
Vejledende udsalgspris:
d.kr. 525,-

LANDBERGS - Sveriges st

AMIGA-SPALTEN

AMIGA 600

Ny modell i AMIGA-serien. Mer kompakt än sin föregångare AMIGA 500 med inbyggt hårddisk-interface och en ny typ av expansionsport. Dessutom har den videointerface, RF-modulator och WB 2.05 inbyggda!



- ☐ **Ren AMIGA A600** 2 års garanti **3.899:-**
- ☐ **Hemdator A600** 2 års garanti, manualer, mus, Konix Joystick och 4 spel **3.989:-**
- ☐ MINNE 601 – 1 MB till A600 .... **899:-**

AMIGA 600 HD

- ☐ **Hemdator A600 HD** med 20 MB's HÅRDDISK där ca 10 MB är laddat med massor av bra nytto- och spelvara samt joystick o musmatta **5.399:-**

AMIGA 500+

- ☐ **Ren AMIGA 500+** 2 års garanti **3.349:-**
- ☐ **Hemdator A500+** med WB 2.0, Autokick och 1.3 ROM **3.639:-**
- ☐ **Hemdator A500+** 2 års garanti, manualer, mus, musmatta, joystick, WB 2.0, 42 olika spel samt alternativt Extradrive eller 1 MB's minne **4.289:-**
- ☐ **A500+ med Monitor 1084S och STAR LC20-skrivare** **7.589:-**
- ☐ **Monitor 1084S** **2.489:-**
- ☐ **RF-Modulator (TV-ingång)** **249:-**

Vi har även kanonpriser på AMIGA 2000 och 3000 – ring LANDBERGS för lägsta pris!

Priser inkl moms, men postavgifter tillkommer. Vi tar de flesta kontokort. Outtagna PF debiteras. MOMSFRITT UTANFÖR SVERIGE!

PS! BONUS-PRIS om Du handlar för minst 250:- kr. Köp en jättebra JOYSTICK med 6 mikroswitchrar för ENDAST 59:-!!!

Vi reserverar oss för slutförsäljning, eventuella prisförändringar eller annat, som ligger utanför vår kontroll. Här angivna priser gäller till nästa införande!

LITTERATUR

- ☐ ADVANCED SYSTEM PROGRAMMERS .. 289:–
- ☐ BEST TRICKS & TIPS 239:–
- ☐ C ADVANCE PROGRAMMERS 289:–
- ☐ C FOR BEGINNERS 189:–
- ☐ DESKTOP VIDEO 239:–
- ☐ DOS INSIDE & OUT for Beginners 189:–
- ☐ DOS 2 COMPANION 199:–
- ☐ GRAPHICS INSIDE & OUT 289:–
- ☐ HARDWARE MANUAL 259:–
- ☐ LIBRARY & DEVELOPERS MANUAL ... 289:–
- ☐ MACHINE LANGUAGE 179:–
- ☐ MAKING MUSIC 199:–
- ☐ PRINTERS INSIDE & OUT 259:–
- ☐ 3D GRAPHICS 169:–

TILLBEHÖR

- ☐ ACTION REPLAY till A500 – V.3! 699:–
- ☐ ADAPTER INTERFACE – 4-spelar 99:–
- ☐ AT ONCE PLUS 16 MHz/386 .... 2.699:–
- ☐ BOOT-SELECTOR df0/df1 .... 99:–
- ☐ BOOT-SELECTOR dito elektronisk 199:–
- ☐ CLEANING KIT för 3,5" 39:–
- ☐ CLEANING KIT för 5 1/4" 39:–



- ☐ CONTROL CENTER – inbyggnadslåda i gedigen metallkonstruktion inkl. dammhuv, musmatta och praktisk hållare för mus 799:–
- ☐ DIGIVIEW MEDIA STATION med Digipaint III, Digiview Gold 4.0 och Elan Performer 2.0 .... 1.479:–
- ☐ DISKDRIVE 3,5" internt till A2000 .... 579:–
- ☐ DISKDRIVE CUMANA till A500/600 med dammlucka o av/på – bästa köp! 579:–
- ☐ EMULATOR C64 – AMIGA! 499:–
- ☐ EXTRAMINNE 512 Kb till A500 med klocka och av/på 249:–
- ☐ HANDY SCANNER – Bäst i test! 1.499:–
- ☐ JOYSTICK FIGHTER m 6 microsw. 89:–
- ☐ JOYSTICK QUICKJOY II 99:–
- ☐ JOYSTICK SUZO ARCADE 149:–
- ☐ JOYSTICK TAC 2 .... 99:–
- ☐ KICKSTART A500/2000 + ROM 1.3 .... 499:–
- ☐ KICKSTART-KORT för 2 x ROM 199:–
- ☐ MEGAMIX Ramexp till A2000/2 MB 1.399:–
- ☐ MEGAMIX Sound Digitizer – Rombo's suveräna sampler! 399:–
- ☐ MIDI INTERFACE EUREKA – med 2 out, 2 thru och 1 in – suverän! 399:–
- ☐ MINNE 1 MB till A500+ 499:–
- ☐ MINNE 1.8/2.0 MB till A500 .... 1.399:–
- ☐ MODEM 2400 BAUD/SUPRA – inkl kablar och program 889:–
- ☐ MONITORSTÄLL – 14" rörligt 99:–
- ☐ MUS – Opto/mekanisk – Toppenkänsla! 179:–
- ☐ MUSHÅLLARE 19:–
- ☐ MUS-/JOYSTICKVÄXEL – Elektronisk 179:–
- ☐ NULL MODEMKABEL 79:–
- ☐ NULL MODEMKABEL ca 10 meter 139:–
- ☐ OPTISK MUS 399:–
- ☐ PRINTERKABEL 79:–
- ☐ RGB SPLITTER – Rombo 789:–
- ☐ RocGen PLUS PRO med Hometitler 1.769:–
- ☐ SCARTKABEL 2 meter lång 129:–
- ☐ SCREENBEAT Stereohögtalare 299:–
- ☐ SOUNDBLASTER till PC m stereochips 1.499:–
- ☐ SOUNDMASTER 1.399:–
- ☐ STEREO SOUND SAMPLER – Amitech 100kHz m mikrofoningång 569:–
- ☐ TECHNOSOUND med mjukvara TURBO STEREO DIGITIZER – Bäst! .. 349:–
- ☐ VIDI AMIGA COMPLETE COLOUR SOLUTION inkl RGB SPLITTER 1.399:–
- ☐ WORKBENCH 2.0 – uppgradering för AMIGA A500 .... 749:–
- ☐ SONY Originaldisketter 3,5" – 20 st med solarminiräknare på köpet! 169:–

MÅNADS-SPECIAL

- ☐ EXTRAMINNE 512 Kb till A500 med av/på och klocka samt MICROPROSE GOLF JROPE 429:–
- ☐ Flygjoystick ZOOMER – Toppgrej! 299:–
- ☐ KONIX JOYSTICK + 4 SPEL 199:–
  Treasure Island Dizzy, MIG 29, Pro Tennis, BMX Sim

NYTTO-PROGRAM

- ☐ AREXX 299:–
- ☐ AUDIOMASTER IV 599:–
- ☐ AZTEC C PROFESSIONAL 999:–
- ☐ BARS & PIPES PROFESSIONAL 1.899:–
- ☐ BENCHMARK MODULA 2 .... 1.199:–
- ☐ BROADCAST TITLER II 1.959:–
- ☐ CROSS DOS 5.0+ 469:–
- ☐ DeLuxe PAINT IV 699:–
- ☐ DEVPAC 3.0 .... 899:–
- ☐ GENESIS LANDSCAPE GENERATOR 399:–
- ☐ HISOFT BASIC AMIGA 599:–
- ☐ HOME ACCOUNTS II 549:–
- ☐ HYPERBOOK 569:–
- ☐ IMAGINE 2.0 – OBS Priset! 2.199:–
- ☐ LATTICE C (SAS/C) V 5.10 .... 1.849:–
- ☐ MAXIPLAN PLUS 799:–
- ☐ MUSIC X 1.1 .... 699:–
- ☐ PAGESETTER 2.0 .... 799:–
- ☐ PAGESTREAM 2.2 .... 1.559:–
- ☐ PASCAL HISOFT 1.299:–
- ☐ PHOTON PAINT 2 .... 299:–
- ☐ PHOTON VIDEO 2 .... 299:–
- ☐ POWERWORKS–KINDWORKS 2.0 – infofile, Maxiplan Plus – Höjdare! 899:–
- ☐ PRO DRAW 2.0 .... 1.249:–
- ☐ PRO PAGE 3.0 .... 1.989:–
- ☐ PRO TEXT V.5 – Suverän ordbehandlare på SVENSKA, se DMZ 4/92 .... 699:–
- ☐ PRO WRITE 3.2 – OBS Priset! 649:–
- ☐ QUARTERBACK TOOLS 599:–
- ☐ QUARTERBACK till Hårddisk V. 5.0 .... 479:–
- ☐ SCALA 2.699:–
- ☐ SPECTRA COLOR 599:–
- ☐ SUPERBASE PERSONAL II 599:–
- ☐ SUPERBASE PRO IV – Suverän! 1.859:–
- ☐ SUPER JAM till Bars & Pipes Pro 889:–
- ☐ TAKE 2 – Nytt animeringsprogram för tecknad film från Rombo. Toppen! 799:–
- ☐ TIGER CUB 599:–
- ☐ TV GRAPHICS 2.0 .... 329:–
- ☐ TV SHOW 2.0 .... 599:–
- ☐ TV-TEXT PROFESSIONAL 899:–
- ☐ VIDEO DIRECTOR 1.249:–
- ☐ VIDEOSCAPE 3D 1.099:–
- ☐ VIDEOTITLER 3D 899:–
- ☐ VISTA PRO 899:–
- ☐ X-CAD PROFESSIONAL – 3D 2.499:–
- ☐ X-COPY PRO 5.0 .... 349:–

AMOS-RUTAN

- ☐ AMOS GAME CREATOR 379:–
- ☐ AMOS COMPILER 249:–
- ☐ AMOS 3D GRAPHICS 259:–
- ☐ EASY AMOS 339:–

BONUS!

Om Du handlar för minst 699:- får Du T-shirten gratis!



Säljes lös för 49:- !

Vit med svart tryck. Finns i M, L & XL.

Nu har vi konsoler i butiken också!

TILLFÄLLET

- ☐ DAMMHUV till A500/A2000 .... 59:–
- ☐ DAMMSUGARE för tangentbord 59:–
- ☐ DISKBOX för 120 st 5 1/4" 39:–
- ☐ DISKBOX med lås för 100 st 3,5" 69:–
- ☐ DISKETTER 3.5" Sony Bulk DS/DD 3:99
- ☐ MUSMATTA 29:–

PASSA PÅ OCH FYNDA NU!

Alla priser INKL MOMS. Frakt och PF tillkommer! Alla spel och program på engelska!

örsta AMIGA-varuhus!

SPEL

☐ ADDAMS FAMILY	219:–
☐ AFTERBURNER	49:–
☐ AIRBUS 320	319:–
☐ AIR SUPPORT	259:–
☐ ANOTHER WORLD – Nytt!	219:–
☐ APYDIA – Nytt!	249:–
☐ A10 TANK KILLER	199:–
☐ A10 TANK KILLER II	299:–
☐ AWESOME	129:–
☐ B17 FLYING FORTRESS	329:–
☐ BATTLE ISLES – Toppen!	199:–
☐ BATTLE SQUADRON	99:–
☐ BEACH VOLLEY	99:–
☐ BETRAYAL	69:–
☐ BLACK CRYPT	219:–
☐ BLUES BROTHERS	149:–
☐ BONANZA BROS	199:–
☐ BOSTON BOMB CLUB	99:–
☐ BRIDES OF DRACULA	149:–
☐ CALIFORNIA GAMES II	219:–
☐ CAPTAIN PLANET	99:–
☐ CAPTIVE	99:–
☐ CARL LEWIS CHALLENGE – Nytt!	259:–
☐ CARTHAGE	119:–
☐ CASTLES	239:–
☐ CHALLENGE GOLF	99:–
☐ CHART ATTACK Lotus 1/Ghouls & Ghosts/James Pond/ Venus The Fly Trap	199:–
☐ CHESSMASTER 2100	199:–
☐ CIVILIZATION – Nytt!	299:–
☐ CODENAME ICEMAN – Sierra!	229:–
☐ COLOSSUS CHESS – Bra!	149:–
☐ CONQUEST OF LONGBOW – Nytt!	319:–
☐ COOL CROC TWINS	249:–
☐ COVER GIRL STRIP POKER	249:–
☐ COVERT ACTION – Nytt!	299:–
☐ CRAZY CARS III	249:–
☐ CRUISE FOR A CORPSE	219:–
☐ DEATH KNIGHT OF KRYNN	199:–
☐ DELIVERANCE	249:–
☐ DEMOLITION	49:–
☐ D/GENERATION	349:–
☐ DOUBLE DRAGON III	199:–
☐ DUNE – Strategiskt rymdspel	299:–
☐ DUNGEON MASTER/CHAOS STRIKES BACK	259:–
☐ DRAGON NINJA	189:–
☐ DRAGON BREED	49:–
☐ DYNABLASTERS – Nytt!	219:–
☐ ELVIRA II	299:–
☐ EPIC	219:–
☐ EYE OF THE BEHOLDER II	329:–
☐ FIGHTER MISSION	49:–
☐ FINAL BLOW – Boxning!	99:–
☐ FINAL FIGHT	189:–
☐ FIRE AND ICE – Nytt	249:–
☐ FLAMES OF FREEDOM (Midwinter II)	199:–
☐ FOOTBALL CRAZY Kick Off/Player Manager/Final Whistle/ World Cup 90	229:–
☐ FORMULA 1 GRAND PRIX	279:–
☐ 4 WHEEL DRIVE Lotus Turbo/Toyota Celica/Team Suzuki/ Combo Racer	199:–
☐ GAUNTLET III	199:–
☐ GENGHIS KAHN	199:–
☐ GLOBAL EFFECT – Nytt!	299:–
☐ GLOC	219:–
☐ GODFATHER	199:–
☐ HARLEQUIN	199:–
☐ HARPOON V.2	279:–
☐ HATE	49:–
☐ HEART OF CHINA	299:–
☐ HEIMDALL	279:–
☐ HOOK – Nytt!	189:–
☐ HUDSON HAWK	199:–
☐ HUMANS	249:–
☐ HUNTER	199:–
☐ INDIANA JONES IV	199:–
☐ INTELLIGENT STRATEGY Chess/Backgammon/Bridge/Draughts/GO!	199:–
☐ Int. ARCADE ACTION II – 50 PD-spel	299:–
☐ JACK NICKLAUS GOLF	119:–
☐ JIMMY CONNORS TENNIS	389:–
☐ J. WHITES WHIRLWIND SNOOKER	189:–
☐ JAGUAR XJ 220 – Nytt!	219:–
☐ J. BARNES EUROPEAN FOOTBALL	239:–
☐ J. MADDEN FOOTBALL	219:–
☐ KICK OFF III – Nytt!	249:–
☐ KINGS QUEST IV – Sierra!	279:–
☐ KINGS QUEST V – Sierra!	349:–
☐ KNIGHTMARE	299:–
☐ KNIGHTS OF THE SKY	219:–
☐ KRYSTAL	79:–
☐ LEANDER – Toppensnyggt!	189:–
☐ LEGEND	299:–
☐ LEISURE SUIT LARRY II	299:–
☐ LEISURE SUIT LARRY III	299:–
☐ LEISURE SUIT LARRY V	299:–
☐ LIGHT FORCE	99:–
☐ LINKS – Hårddisk!	359:–
☐ LOTUS TURBO 2	199:–
☐ LURE OF TEMPTRESS	289:–
☐ MAGIC POCKETS	189:–
☐ MAGNETIC SCROLLS Fish/Corruption/The Guild Of Thieves	199:–
☐ MANCHESTER UNITED EUROPE	99:–
☐ MAX Turrican II/Swiw/St. Dragon/Nightshift	289:–
☐ MEGA FORTRESS	329:–
☐ MEGA-LO-MANIA/FIRST SAMURAJ	269:–
☐ MEGA TWINS	199:–
☐ MICROPROSE GOLF – Bästa golf!	199:–
☐ MIDNIGHT RESISTANCE	99:–
☐ MONSTER PACK	149:–
☐ MOONSTONE	249:–
☐ MYTH	249:–
☐ NIGHTBREED	149:–
☐ OH NO! NO MORE LEMMINGS!	249:–
☐ OOPS UP! – Kul!	49:–
☐ OUTRUN EUROPE	189:–
☐ PACIFIC ISLANDS/Team Yankee	299:–
☐ PAPER BOY 2	199:–
☐ PARASOLSTARS	219:–
☐ PEGASUS	149:–
☐ PINBALL DREAMS – Årets flipper!	219:–
☐ PLOTTING	99:–
☐ POLICE QUEST II	299:–
☐ POLICE QUEST III	319:–
☐ POPULOUS II	219:–
☐ PREDATOR II	49:–
☐ PREMIERE	249:–
☐ PROJECT X – Nytt!	219:–
☐ PUSHOVER – Nytt!	219:–
☐ PUZZNIC	99:–
☐ QUEST FOR GLORY II – Sierra!	289:–
☐ RAILROAD TYCOON	299:–
☐ REALMS	219:–
☐ RED BARON – Hårddisk!	299:–
☐ RED HEAT	99:–
☐ RODLAND	199:–
☐ R-TYPE II	219:–
☐ RUN THE GAUNTLET	99:–
☐ SEA, SOFT & SUN – 3 spel	199:–
☐ SECRET OF MONKEY ISLAND II	289:–
☐ SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	349:–
☐ SENSIBLE SOCCER – Nytt!	249:–
☐ SHADOWLANDS	219:–
☐ SHADOW OF THE BEAST I	79:–
☐ SHADOW OF THE BEAST II	129:–
☐ SHADOW OF THE BEAST III	389:–
☐ SIM ANT	269:–
☐ SLY SPY	99:–
☐ SPACE ACE II	289:–
☐ SPACE CRUSADE	249:–
☐ SPACE QUEST III – Sierra!	299:–
☐ SPACE QUEST IV – Sierra!	319:–
☐ SPACE SHUTTLE	349:–
☐ STEVE DAVIS SNOOKER	99:–
☐ STORM MASTER	289:–
☐ STRATEGO	199:–
☐ SUPER MONACO GP	199:–
☐ SUPER SKI	49:–
☐ SUPER TETRIS	279:–
☐ TERMINATOR II	219:–
☐ THE UNTOUCHABLES	99:–
☐ THREE STOOGES	49:–
☐ TIE BREAK – Tennis	99:–
☐ TITUS THE FOX	249:–
☐ TOP LEAGUE Midwinter/Bloodwych/Rick Dangerous III/Falcon	199:–
☐ ULTIMA VI	269:–
☐ VENGEANCE OF EXCALIBUR	299:–
☐ VIDEO KID	199:–
☐ WARLOCK THE AVENGER	69:–
☐ WAXINE	99:–
☐ WAYNE GRETZKY HOCKEY II – Nytt!	249:–
☐ WING COMMANDER	349:–
☐ WINGS – 1 MB – Bästa flygspelet!	149:–
☐ WIZKID – Nytt!	219:–
☐ WOLFCHILD	199:–
☐ WOLFPACK – 1 MB	149:–
☐ WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	99:–
☐ WWF WRESTLING – Brottning m video	169:–
☐ ZOOL – Nytt!	249:–
☐ Z-OUT	149:–

Star-skrivare

☐ STAR LC20	1.789:-
☐ STAR LC24-20	2.649:-
☐ STAR LC200 - Färg	2.399:-
☐ STAR LC24-200 - Färg	3.749:-

Till alla skrivare finns kablar och program!

POSTORDERNYTT

Nu finns svensk instruktion för Dig som vill lära Dig att rätt använda Din Amiga och WB 2.0 alt. 1.3. 75 min på VHS för både noviser och proffs!

VHS-kassett..............199:-!

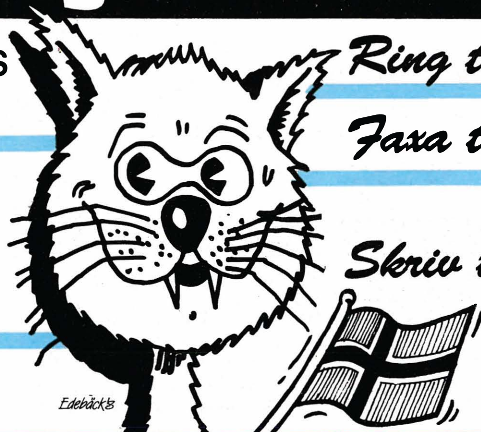
Endast hos LANDBERGS!!!

Mest för pengarna får Du i Sverige!

Svensk moms frantrekkes vid bestilling.

Varor sendes mot postopkrav og opkravavgift 30:- SEK per order.

Norsk moms tilkommer.



Ring til **00946 - 8581 650 35**

Faxa til **00946 - 8581 702 50**

Skriv til **LANDBERGS**

Box 70
S-196 22 Kungsängen
SVERIGE


Den Røde Baron - Manfred von Richthofen.

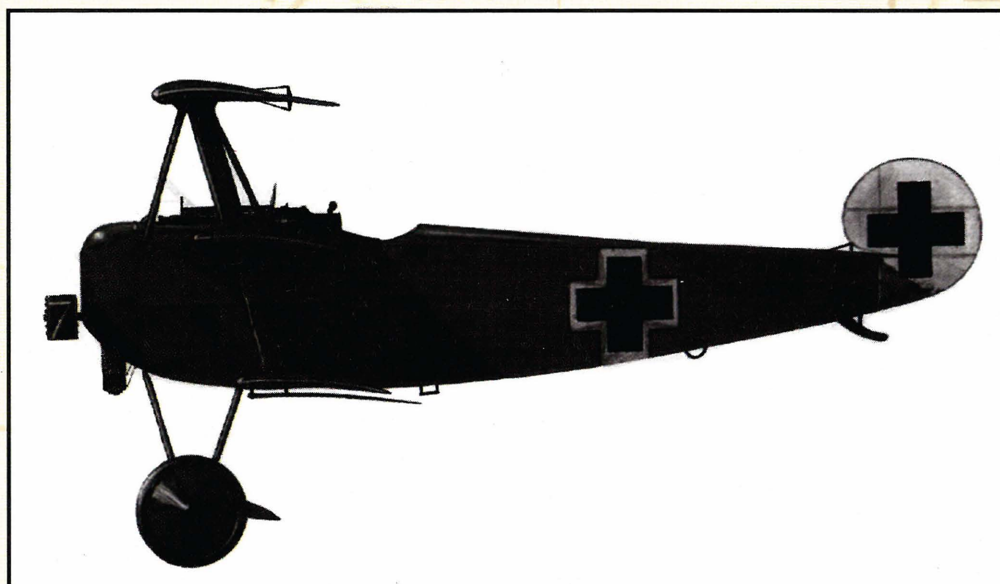
RED BARON

Tyve minutter! Det var den gennemsnitlige levetid for en ny "grøn" pilot under "Den Store Krig" (den første verdenskrig). Det var dengang flyvningen blev voksen, dengang da grundlaget for alle "dog-fight" taktikker blev udviklet og dengang da man anså piloterne som himlens riddere.

The Red Baron
Manfred von Richthofen (1892-1918), Den Røde Baron, var en tysk kamppilot under den første verdenskrig. Han var et af de største "esser" (The Ace of Aces), der nogensinde har levet, og han skød 80 alliere fly ned på de 3 år luftkrigen varede. Den 21 april 1918, blev han skudt ned og dræbt af Capt. Roy Brown. På et tidspunkt blev Richthofen leder af "Jasta 11" en kampgruppe, der bestod af urutinerede piloter. For at Richthofen's "wingmen" kunne genkende ham, malede han sit fly helt rødt. Dette fik en effektiv psykologisk effekt på de allierede piloter, der pludselig havde Den Røde Baron bag sig. De fleste overlevede ikke dette.

Fængslende farligt
I "Red Baron" lever du gennemsnitligt 5-10 minutter i de første to dage. Det vil sige at jeg har nu testet Red Baron hele weekenden - hvilket siger en hel del om spillets evne til at fange interessen - og jeg overlever ikke særligt længe. Det skal dog siges at jeg selvfølgelig straks satte sværhedsgraden helt op til 100 % - alt andet er kedeligt for en simulatorfreak som mig.

Gennemført
Red Baron er en virkelig flot flysimulator. Grafikken er vektorgrafik, men bliver rendered meget flot. Det ser af og til ud som om flyene var malet. Manualen er på over 100 sider og den er simpelthen fantastisk. Den indeholder et historisk overblik over World War 1. En dybdegående gennemgang af luftkrigens og flyvemaskinernes udvikling under WW1. Derudover korte biografier om de mest berømte esser og detaljerede data om de 28 flyvemaskiner, du kan flyve i Red Baron. Alt dette er rigt illustreret med masser af billeder, der er støvet op i forskellige arkiver og museer. Desværre er de fleste billeder digitized (med DigiView el. lign.) og er derfor meget pixellerede. Manualen indeholder desuden flotte farvetegninger af de forskellige maskiner. Hele spillet er holdt i en historisk korrekt atmosfære, og der er kræset for detaljerne hele vejen igennem. Du kan flyve historiske missioner, kæmpe mod esserne eller starte din egen karriere og arbejde dig op


Fokker Dr.1: Var den foretrukne maskine, blandt de tyske Esser. Denne her var von Richthofen's egen maskine - den eneste, der var malet helt rød.

gennem graderne. Når du bliver captain, får du endda lov til selv at male dit fly med dine personlige farver.Men de 20 minutter spøger hele tiden, du er simpelthen nødt til at Save hele tiden, for at nå nogen vejne (i hvertfald på "Expert").

Controls & Performance
Alle maskiner opfører sig forskelligt og meget overbevisende. Man har en fantastisk god "feel" med flyvemaskinen, når man bruger mus eller tastatur. Desværre er joystick-styringen ikke særlig god - too bad!
Red Baron er ikke så avanceret hvad angår instrumentering, der er næsten ingen. Derfor er flyvningen simpel nok. Flyv som du synes, men stig ikke for hurtigt. MEN du skal til gengæld være en "damn-good" pilot, hvis du skal vinde en luftkamp. Der er nemlig ingen smarte missiler med infrarød søgning. Der er kun én måde: Flyv om bag fjenden, sigt og fyr. And that's the tricky part ... du flyver nemlig mod computerstyrede piloter, der kender deres kampteori til yderste bit. De kan undvige med Split-S, Tønde-rul, Immelmann, Slide-slip, Retournement o.l. - kan du det? Simulatoren er altså mere simpel end Falcon og Birds of Prey, men faktisk sværere, da det kræver en god pilot.
De få instrumenter, der var i gamle flyvere, er alle placeret korrekt (juhuu) og fungerer efter hensigten.

Gamle sløve fly
I Red Baron får du ikke mach 2 hastigheder, alle flyvemaskiner flyver max. 140 knob, og det er når de dykker. Desværre byder grafikken heller ikke på store hastigheder. Alt går nemlig meget langsomt. Der er heldigvis mulighed for at "skrue ned" for grafikken både på jorden og flyvemaskinerne. Men for at jeg kunne flyve uden alt for store "ryk" måtte jeg skrue helt ned for jordgrafik og halvt ned for flygrafik. Og det var på min 3000'er! Jeg prøvede derfor at flyve på min gamle 2000A'er. Det var frygteligt! Alt hoppede i store ryk. Der ER mulighed for at skifte fra fyldt vektorgrafik til "wireframes", men det burde jo ikke være nødvendigt på en Amiga. Det kunne tyde på at programmørerne ikke har udnyttet Amiga'ens hastighed godt nok. Specielt når man ser Red Baron i sammenligning med Birds Of Prey, der animerer helt flydende med fuld grafik under 68030.
Lyden er flot, men motorlyden fra dit fly forsvinder hver gang der kommer en eksplosion.
Det er mildt sagt irriterende, da motorlyden fortæller dig hvornår du staller, dykker o.s.v.. Man er derfor hele tiden nødt til at skifte til eksternt "view" for at få lyden tilbage. Dum fejl!
Jeg har desværre oplevet et lille problem med Amiga 2000A. Det ser ud til at tastaturet ikke fungerer særlig godt, når Red Baron "kører". Det er meget svært eller umuligt at bruge det, om dette gælder på andre modeller, ved jeg ikke.

Genudsendelser
Red Baron byder på en fantastisk funktion - en "Mission Recorder". Hver gang du starter bliver du spurgt om du vil optage missionen. Svarer du ja, vil RB optage alt hvad der sker. Og jeg mener ALT! Både lyd og billede bliver optaget. Du kan senere så starte Mission Playeren og gennemse hele missionen. Men du kan se den fra alle vinkler, og fra de andre fly, så du kan analysere din mission og f. eks. se hvordan f..... ham prøjseren kom om BAGVED dig UDEN at du opdagede det. Eller du kan sidde og se en spændende luftkamp, næsten som i biffen.
Jeg har nu føjet endnu en titel til min "Hitliste" over gode simulatorer. Den "Røde" skal nok få ødelagt mine arbejdsplaner mange gange.
Kan installeres på harddisk.
Er kompatibel med 68030 og WorkBench 2

Konklusion
Spillet er hurtigt at lære, men kræver en del erfaring som simulator- eller rigtig pilot. Manualen er god og spændende (mange timers læsning). Simulationen god og levetiden lang. Kan kun anbefales til accellerede Amigaer.

83%

Grafik	80%
Lyd	80%
Præsentation	90%
Gameplay	80%

Another World

Den gode Lester Knight Chaykin skal afprøve en avanceret edb-simulering på instituttets anlæg. Samtidig slår lynet ned i installationen og blæser stakkels Lester ud i en anden og meget farlig verden.



Another World er et spil lidt ud over det sædvanlige. Efter at du (i Lester's skikkelse) er blevet blæst over i en modbydelig ugæstfri verden, skal du straks til at forsvare dig imod alskens bæster og uhyrer. Du støder på en særlig ubehagelig løve, som du i yderste øjeblik frelses fra af nogle høje, skumle skabninger. Disse er selvfølgelig herskere i denne verden og tager dig øjeblikkeligt til fange. Almindelig gæstfrihed, fornem bespisning og byens smukkeste piger ? - Glem det. Du ender i stedet dybt under jorden, i en kombineret mine/fængsel. Stakkels dig. Du sættes i bur sammen med en straffefange (formodentlig) fra denne underlige kultur. Sammen bryder I ud og denne gut viser sig at være en alletiders hjælper, der taler det mest uforståelige og charmerende kaudervælsk. Det er forrygende svært at komme ud, altid er der låste døre, modbydelige modstandere der skyder på jer osv.
Another World er et rasende svært spil, som det vil tage rimelig lang tid at gennemføre.

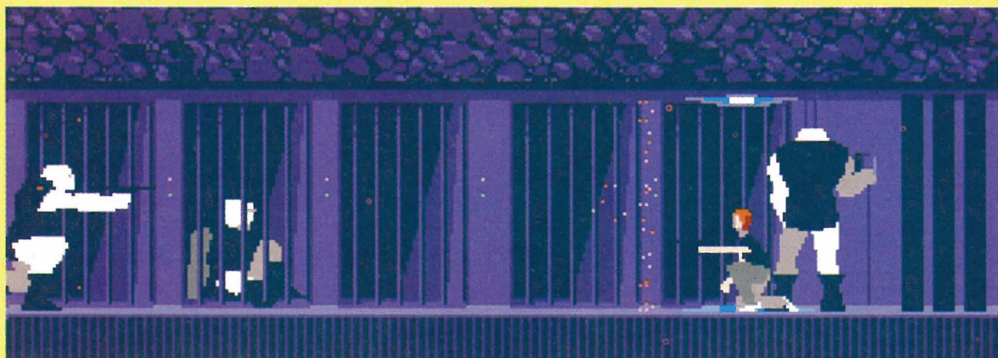






Derfor er du udstyret med evigt liv, hvilket er en klar fordel, for du bliver ustandselig slået ihjel. I stedet for at starte forfra, starter du blot på den sekvens hvor du blev stoppet. Grafikken i spillet (fyldt vektorgrafik) er lidt grov men god nok. Animationen er i orden og musik/lyd er virkelig god. Selve introen til spillet er fremragende og virkelig stemningsskabende. Another World er et af de, desværre alt for få, spil der besidder en god portion originalitet. Det er lidt anderledes og det indeholder et ganske holdbart gameplay. Jeg er i alt fald ikke blevet træt af det endnu. Kan installeres på harddisk.

Konklusion
Another World er et spil for de tålmodige. Det er hundesvært, men samtidig spændende. Afgjort langtidsholdbart!

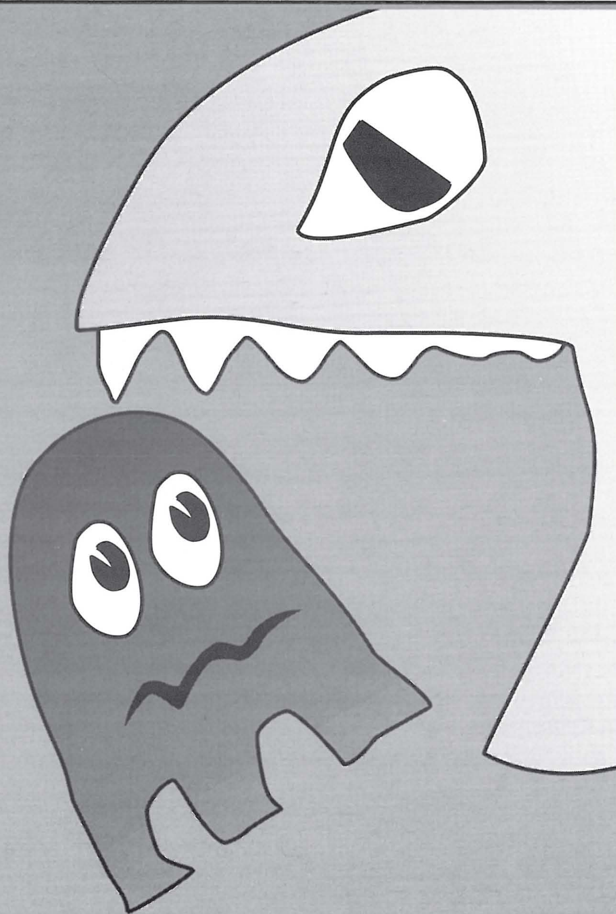


83%

Grafik	72%
Lyd	85%
Præsentation	81%
Gameplay	80%

Vejledende udsalgspris:
d.kr. 399,-

HJELP!



Hei, velkommen til denne nye spalten som vi har kalt HJELP! I denne spalten er det meningen at dere skal få tips, sende inn tips, og ikke minst sende inn spørsmål om spill dere står fast i/ikke kommer videre i. Jeg skal prøve å svare etter beste evne, og strekker ikke de til så er det sikkert noen andre der ute som har noen gode råd å komme med. Jeg har selvfølgelig ikke fått noen spørsmål til denne først gangen, og dermed kan jeg få bruke litt spalteplass i fred og ro...

Great CourtsII/Pro Tennis Tour II:

- Spill i treningsmode i en stund, og du vil merke at spilleren din blir bedre og bedre.
- Når du spiller kamp, slå ballene fra venstre til høyre, fra høyre til venstre osv.osv, snart får maskinen problemer, og da går du bare fram til nettet og tar poenget.
- Still inn personen riktig dvs: mye styrke på Forehand, Backhand og Stamina, mens du ikke trenger så mye på Smash og Service. Spillet er riktignok litt gammelt, men jeg tror at noen vil få nytte av dette likevel.

Cruise for a Corpse

- Løsningen skal jeg ikke ta her, den vet dere vel ?? Ok, hvis dere ikke vet den, skriv og jeg skal ta den med neste gang. Her er imidlertid et tips for dere som har den tidligste versjonen (i den hvor det er umulig å lagre etter 11.30):La hele introen gå, ikke trykk musen i det hele tatt, unntatt kodene da selvfølgelig.

Railroad Tycoon:

Disse plassene lønner det seg å bygge mellom til å begynne med da de er ganske lønnsomme: Leipzig-Magdeburg, Zagreb-Trieste, og Berlin-Magdeburg. Disse plassene har alltid lønnet seg for meg.
Shift+4 gir litt penger å rutte med.

Another World:

Kodene er EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, KCIJ, EDIL, ICAH, LALD, og LEFK.

Bundesliga-Manager:

- For å bli styrtrik (mange hundre millioner), gjør følgende: Velg to, tre, eller fire spillere, og på den ene spilleren låner du 1 DM fra en annen spiller. Når du får velge renter pr.uke velg to millioner, og den spilleren du lånte 1 DM fra vil nå få 2 millioner pr.uke. NB! Ikke gjør dette med banken, da går du konk!

Robocop 3

- Trykk Shift+THE DIDDYMEN.

SEND OSS TIPS!

Det var det, ikke mye kanskje, men gi meg noen spørsmål og jeg garanterer svar !! Hva vil dere forresten vite , jeg sitter inne med løsninger på mye, så ikke nøl,send inn dine spørsmål til meg..Heller ikke glem å sende inn løsninger og tips til spill.

Skriv til HJELP!,
Sturla Pettersen, Stallbakken 2, 6523 Frei.

FOR DE FERSKE

Advarsel: Dette er ikke spalten for deg som tror du kan alt, da du lett kan finne denne artikkelserien banal. Det som er meningen er å gi nye aspiranter en grunnleggende innføring i hva en Amiga er og hva man kan få til med den. Denne gangen tar vi det aller mest elementære, men etterhvert skal vi lære deg både å endre utseendet på Workbenchen din, lage egne disketter og andre nyttige ting. Så hvis du ikke finner noe av interesse denne gangen, kan det hende at neste artikkel blir mer interessant!

Hva *er* egentlig Workbench? Når du slår på maskinen og putter inn et spill, starter spillet opp direkte og overtar maskinen. Deretter er det bare å fyre løs.

Hvis du prøver å starte opp maskinen med Workbench-disketten, kommer det derimot fram et skjermbilde med noen symboler og en liten pil på, og navnet "Workbench screen" øverst. Dette ser forståelig nok temmelig tamt ut i forhold til Lotus eller Interceptor.

Men hva *er* egentlig Workbench? Og hva kan du gjøre med den? Se på Workbench-skjermen som et skrivebord. Når du setter en diskett inn i diskettstasjonen, kommer den fram her. Når du beveger musen på bordet, flytter en pil seg på skjermen, og du kan bruke denne pilen til å styre det som skal skje på skjermen. Med selve Workbench får du egentlig ikke gjort noe nyttig, like lite som med et tomt skrivebord uten både blyant og papir.

Disketter

På Workbench-skjermen vises diskettene som små symboler, kalt *ikoner*. Under disketten står dens navn. Du bruker ikonet til å utføre operasjoner med disketten. Hvis du f.eks. skal se hva disketten inneholder, beveger du pilen slik at den er innenfor ikonet, og trykker *raskt* to ganger på venstre musknapp (dette kalles å *dobbeltklikke*). Da begynner diskettstasjonen å gå, og det kommer fram en ramme på skjermen. En slik ramme kalles et *vindu*, og inne i dette vinduet ser du diskettens innhold. Legg merke til at vinduet har samme navn som disketten. Hvis det ligger noe på disketten, vil disse komme opp som nye ikoner, inne i diskettens vindu. Men først skal vi se litt på hva du kan gjøre med et vindu.

Vinduer

Hvis du har Workbench 2.0, kan et vindu se ut omtrent som nedenfor Øverst i venstre hjørne finner du *lukke-symbolet*. Hvis du peker her med musen og trykker én gang på venstre musknapp, forsvinner vinduet. Det betyr ikke at det er borte for evig og alltid - ved å dobbeltklikke på disketten får du det fram igjen!
Stripen der vinduets navn står, kan du bruke til å flytte vinduet. Pek her, hold nede venstre musknapp, dra vinduet dit du vil det skal stå, og slipp musknappen.
I øvre høyre hjørne er det et symbol som ser ut som to overlappende firkanter. Dette kan brukes for å flytte vinduet bak eller foran andre vinduer. Symbolet i nedre høyre hjørne brukes til å forandre vinduets størrelse. Hvis du gjør vinduet så lite at du ikke ser alt som ligger i det, vil det bli åpne felter i rammene som går langs vinduets høyre og nedre kant. Den åpne delen viser hvor mye av innholdet du *ikke* ser. For å se det som er skjult, uten å lage vinduet større, kan du bruke pilene i nedre høyre hjørne av vinduet.

Vel, dette var noen få ord om hva Workbench egentlig er, og hvordan vindu og ikon fungerer. Neste gang ser vi mer på ikon, og på alle menyene du finner på Workbench-skjermen.

Hold ut!

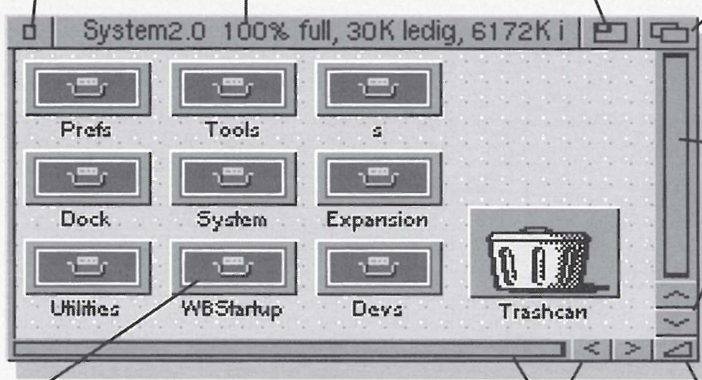
Hva består et vindu av?

Lukke-symbolet
Brukes til å fjerne vinduet fra skjermen.

Tittel-linjen
Brukes til å flytte linjen

Forminsk
Lager vinduet lite (eller stort)

Fram/bak
Flytter vinduet foran eller bak de andre.



Utsnittsvelger
Bruk disse pilene for å endre det horisontale utsnittet i vinduet. Du kan også bruke den lange knappen i den nederste vindusrammen.

Et ikon
er et lite symbol som representerer noe som ligger på disketten. Dette vinduet inneholder en serie skuffer, pluss en søppelbøtte. Når du klikker to ganger på en skuff, kommer det opp et nytt vindu som viser innholdet i denne.

Utsnittsvelger
Bruk disse pilene for å endre det horisontale utsnittet i vinduet. Du kan også bruke den lange knappen i den nederste vindusrammen.

Endre størrelsen
Dra her for å lage vinduet større eller mindre.

Amiga-tilbud!



Amiga 600

-nå på lager!

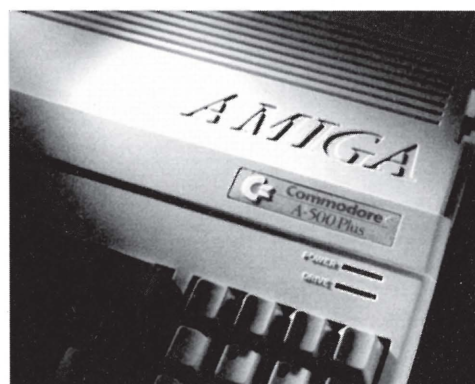
Den nye Amiga 600 fra Commodore representerer et spennende tilskudd til Amiga-familien. Den er liten og kompakt, og blant de nye finessene kan vi nevne at Amiga 600 har innebygd harddiskkontroller, og plass til en 2,5" harddisk internt. Maskinen har også fått en ny utvidelseskontakt som følger den etablerte PCMCIA/JEIDA-standarden, og denne kan blant annet brukes til minneutvidelser og spillmoduler. I tillegg til kontakter for skriver, modem, diskettstasjon, lyd, monitor, mus og joystick, har Amiga 600 mulighet for direkte tilkobling til TV via den innebygde modulatoren.

Vår pris inklusive mva. er kr.: **4.499,-**

Amiga 500 Plus

Dette er en ny modell av den meget populære hjemmedatamaskinen Amiga 500. Fantastisk lyd og grafikk, enkel i bruk og med et meget stort utvalg av programvare. Amiga 500 Plus har mange forbedringer i forhold til den gamle modellen. Den leveres med Workbench 2.0, og 1MByte minne som kan utvides til 2 internt. Vår pris inklusive mva. er **3.975,-**

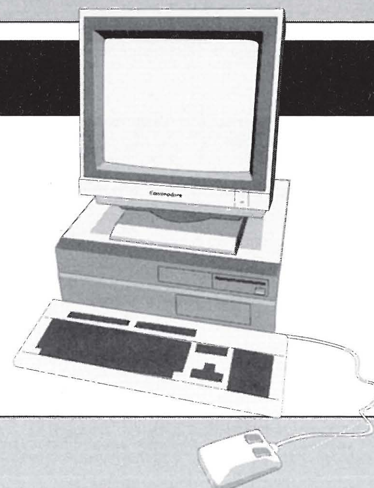
For bruk direkte på TV'n trengs det en A520 TV-modulator.



Amiga 2000

Amiga 2000 er en fleksibel og meget utbyggbar "arbeidshest", og har siden den ble lansert vært en bestselger blant de profesjonelle Amiga-brukerene. Mye av maskinens styrke ligger i de enorme utvidelsesmulighetene og det store utvalget av ekstrautstyr. Vår pris eks. mva er: **3.999,-**

Amiga 2000 kan også leveres med Kickstart og Workbench 2.0, prisen er da 5.799,- + mva.



Atlantis Design 1992

TESSA ELECTRONICS

Postboks 32, 2650 Kvam
Telefon 062-94500 / Telefax 062-94525

AMOS

Her starter vår nye og etterspurte Amos-spalte! På Amos-sidene vil du finne flere forskjellige artikler, som f.eks. kurs, tips, nyheter og liknende. Hva vi skal skrive om er avhengig av hva DERE vil vi skal skrive om! Så ta pennen fatt hvis dere har ønsker og synspunkter.
I fremtiden kan vi blant annet ha Amos-program på AmigaForum-diskettene, så hvis du har noe lurt å bidra med her, kan det vanke heder og berømmelse!

Hva er AMOS?

Amos er lagd av den geniale franskmann François Lionet. Han lagde først et lignende system til en annen datamaskin i 1988. Og det er vel kanskje det "verste" man kan si om AMOS; det er opprinnelig et Atari-program! Programmet het STOS og ble en stor suksess da det ble lansert for 4 år siden. Men AMOS er slett ingen vanlig "konvertering"! Nei, François satte seg ned og lagde alt helt fra grunnen av, forbedret mye, og la til enda mer! AMOS er altså spesiallagd for Amigaen, og utnytter maskinens spesialbrikker til det maksimale.

Hva kan du gjøre med AMOS?

AMOS kan brukes til å lage det aller meste. Men den er nok best egnet til spill, demoer og mindre programmer. Det ville neppe vært aktuelt å lage et Word Perfect-program i AMOS. Til det er nok særlig variabelhåndteringen for begrenset. AMOS er tross alt en slags BASIC, og det blir nok litt uoversiktlig ved store programmer. Men i motsetning til vanlig BASIC er AMOS *raskt*, har massevis av kommandoer til lyd og grafikk, og kan kompileres til maskinkode slik at programmet ditt blir uavhengig av selve AMOS.

Hvorfor skal DU ha AMOS?

Fordi AMOS er gøy! Dessuten koster det så lite at selv Ole har råd til det! Jeg antar at flere av de som leser dette har en piratkopi av programmet, men det er absolutt verdt å kjøpe orginalen. Da får du nemlig med deg den feite 400-siders manualen, *orginale* disketter, og god samvittighet. Å følge med på AMOS-sidene i Amiga Forum er nemlig ikke nok(?!), en viss grad av selvstudium må du nok regne med. Når du tenker på at AMOS inneholder rundt 500 (fem hundre) kommandoer så sier det seg selv at du ikke kan regne med å se alle listet ut her i bladet.

Hvem er dette kurset for?

Dette kurset er skrevet slik at du som aldri har programmert før, skal ha en sjanse til å kunne henge med. I starten av kurset kommer vi til å gå *virkelig* nøye inn i stoffet. Jeg prøver å starte på det absolutte nullpunkt, du trenger *ikke* å kunne BASIC fra før. Men for at du som allerede kan BASIC, eller kanskje til og med er viderekommende AMOS-programmerer, ikke skal kjede deg ihjel, skal vi prøve å dele artiklene inn i to deler. Den ene delen vil gå sakte fram helt fra begynnelsen, mens den andre inneholder programsnubber o.l. for de mere "avanserte" lesere. Disse programmene kommer ikke til å bli velsignet med tonnevis av forklarende REM-setninger, så forstår du ikke bæra så får du bare ta det med ro og lese kurset istedenfor.

Hva nå?

Tja, nå er det vel på tide å kutte ut tørrpreiket, og komme igang! Og gammeldagse som vi er starter vi med det klassiske "hello world"-programmet. Hvis du har klart å starte AMOS vil du først få se en copyright-beskjed midt på skjermen. Trykk på en tast og beskjeden forsvinner og du får se en liten blinkende markør øverst til venstre i det mørkeblå området. Dette området er editeringsområdet. Her skriver du inn programmet ditt. Skriv nå følgende:

```
Print "Hello world!"
```

Det første ordet, "Print", er et kommandoord i AMOS. Det brukes for å skrive ut ett eller annet på skjermen. Det som kommer etter i gåseøyne er teksten som skal skrives ut. Du kan sjekke om programmet inneholder noen syntaksfeil (skrivefeil) ved å trykke på F2 (funksjonstast 2, øverst på tastaturet). Har du skrevet alt riktig vil beskjeden "no errors" dukke opp rett overfor editeringsvinduet. Prøv nå å gå tilbake i teksten å viske ut t-en i "Print". Du flytter deg rundt i teksten ved å bruke piltastene. Visking gjøres med venstrepil eller DEL-knappen akkurat på samme måte som i CLI og i alle andre editorer.

Når du har "rettet" ferdig trykker du på F2 igjen. Du vil du få beskjeden "syntax error". Legg merke til hvordan ordet "PRIN" nå har blitt gjort om til kun store bokstaver. Det er veldig lett å oppdage feil i kommandoordet siden de da alltid utheves slik med store bokstaver. En kommando som er skrevet riktig vil alltid bli gjort om slik at den første bokstaven blir stor og de andre små. Hvis du f.eks. skriver "PrInT" vil AMOS straks endre det til "Print". Hvis du nå retter programmet slik at det atter igjen står "Print" så er vi klare til å kjøre!

fortsettelse side 42

Ready? Go!

Trykk F1, og editeringsskjermen vil forsvinne og en brun skjerm dukker opp med teksten "Hello world!" i toppen. Programmet er nå ferdigkjørt og teksten "End of program at line 1" blinker nederst på skjermen. Det betyr at programmet sluttet etter å ha utført linje 1, altså den første og siste linje i programmet. Du kan nå trykke SPACE (mellomrom-tasten) for å komme tilbake til editeringsvinduet. Men hvis du nå istedenfor trykker ESC så havner du i "direct mode". I denne modusen kan du bare taste inn én og én linje av gangen. Hver linje må utføres for du kan taste inn en ny, og mange kommandoer kan ikke brukes i denne modusen. Prøv å taste inn det samme som i programmet du skrev i stad, og trykk deretter <RETURN> (linjeskift-tasten). En ny "Hello world!" dukker opp under den gamle. Trykk på ESC for å vende tilbake til editeringsskjermen.

Flere linjer = program

Du har nå skrevet et en-linjers program. Det vi vanligvis kaller et program er en sammensetning av flere instruksjoner til datamaskinen. Et program består av flere linjer og utføres i utgangspunktet ovenfra og ned:

```
Print "Les neste linje"
Print "Les forrige linje"
```

Når dette programmet blir kjørt, vil den første linje bli utført først, og skrive ut teksten "Les neste linje". Deretter vil den andre linjen bli utført, og skrive ut teksten "Les forrige linje". Vi har skrevet et program!

Variabler

Vi har nå lært å skrive en enkel tekst på skjermen. Istedenfor "Hello world" kunne det stått hva som helst, til og med "(red anm.)". Alt som er innenfor gåseøynene vil bli skrevet ut, du må bare ikke la det gå utover mer enn én linje. Vi skal nå gå over til å se på variabler.

La oss først fjerne det gamle programmet, slik at vi kan begynne på et nytt. Du kan selvfølgelig bare viske ut hele programmet, men det går raskere (ihvertfall når du har skrevet et lengre program!) å holde inne shift-tasten og trykke F9 (shift F9). Du vil bli spurt om du vil save (lagre) programmet, trykk "n" da programmet er så lite at det ikke er noen vits å lagre det. All teksten i redigeringsvinduet vil da bli fjernet.

Før vi ser på variabler, er det vel naturlig å se på konstanter. En berømt konstant er tallet pi som er tilnærmet lik 3.14, og er ferdig definert i AMOS. For å se verdien av pi kan du skrive:

```
Print Pi#
```

Kjører du programmet vil det skrive ut "3.14159". Grindtegnet (#) angir at konstanten er et desimaltall. Alle konsonantnavn og variabelnavn som angir desimaltall avsluttes med dette tegnet. Du så nå en ny måte å bruke Print-kommandoen på. Når det som kommer etter print ikke er omsluttet av gåseøyne, forstår AMOS at det dreier som om en verdi. Derfor vil den i stedet for å skrive ut "Pi#", skrive ut verdien av Pi# som er 3.14159. Det er liten forskjell på konsonanter og variabler, bare at det ikke nytter å sette en konstant lik noe. F.eks. kan du ikke skrive Pi#=2.18. La oss nå lage en variabel som angir radius i en sirkel, og kalle den for Radius#. Vi gir Radius# verdien 10. Vi kan dessverre ikke bruke benevning i deklareringen av variabelen, en variabel inneholder kun ett tall. La oss anta at vi bruker meter.

```
RADIUS# = 10
```

Legg merke til at variabler blir skrevet i store bokstaver i AMOS, enten du vil eller ikke. Konstanten Pi# derimot skrives med bare stor forbokstav. (Men det har ingenting å si om du skriver med store eller små bokstaver, AMOS "retter" hele tiden det du skriver). Nå definerer vi en annen variabel som vi kaller OMKRETS#. Matematikklæreren påstår at omkretsen er lik 2*Pi*radius:

```
OMKRETS# = 2*Pi#*RADIUS
```

La oss så skrive ut omkretsen:

```
Print "Omkretsen blir: ";
Print OMKRETS#;
Print " meter."
```

Ved å legge til et semikolon etter hver Print-setning, sørger vi for at neste gang det skrives så vil vi fortsette akkurat der vi slapp. Hvis vi hadde droppet semikolonet så ville neste Print-setning skrive ut på neste linje. Semikolon brukes også til å skille mellom flere "enheter" som skal skrives ut, på den måten går det an å mikse tekst og verdier:

```
Print "Omkretsen blir: ";OMKRETS#;" meter."
```

Vi kan også angi hele regnestykker i print-setninger:

```
Print "Omkretsen blir: ";2*Pi#*RADIUS#;" meter."
```

La oss på tampen lære en kommando til: Input. Den brukes når du skal få data fra brukeren av programmet. Det forklares best ved et eksempel:

```
Input "Hvor gammel er du? ";ALDER#
```

"Input" er kommandoordet, etterfulgt av en tekst (i gåseøyne) som gir brukeren beskjed om hva programmet spør etter. Deretter følger et semikolon, og så navnet på den variabel som brukeren av programmet skal kunne angi verdien av, i dette tilfellet ALDER#. Når denne linjen blir kjørt vil teksten "hvor gammel er du?" bli skrevet ut, hvoretter en markør viser seg bak spørsmålstegnet og venter på at du skal skrive et tall og trykke <RETURN>. Den verdien brukeren taster inn vil bli lagret i variabelen ALDER#. Teksten i gåseøyne kan kuttes ut: Input ALDER#. AMOS vil da bare skrive et spørsmålstegn på skjermen før input.

Vi avslutter med et fullstendig "sirkelprogram":

```
Input "Angi radius :";RADIUS#
OMKRETS# = 2*Pi#*RADIUS
Print "Omkrets blir: ";OMKRETS#;" meter."
```

Vel, det var alt for denne gang. Dere som kan programmere litt fra før, synes kanskje at dette var for enkelt og føler dere litt snytt. Våre intensjoner er å få med de som *aldri* har programmert før, og som trenger litt ekstra hjelp for å komme igang, men til neste gang må dere selv lære dere å lagre og hente programmer, og å bruke de forskjellige menyene i editoren. Vi kommer til å slutte å bruke teskjeer nå, så heng med!

AMOS-TIPS

I denne boksen kommer vi til å ha små eksempler og programstubber som ikke er spekket med forklaringer. Disse vil ligge flere skritt foran kurset, og er for deg som kan litt programmering fra før. Hvis du ikke forstår noenting, så få ikke panikk, men følg istedenfor med på kurset der alt vil bli forklart for den som har tålmodighet.

Her følger et lite eksempel på bruk hvor enkelt det er å scrolle en skjerm. Du må bare lage skjermen større en det som kan vises på en gang. Så kan du med Screen Offset bestemme hvilken del av skjermen som skal vises. Flash-kommandoen blir også demonstrert. Begge deler kommer til å bli nøye forklart i kurset senere, men for deg som kjenner AMOS litt fra før eller har annen programmeringsbakgrunn så skal det ikke være så veldig vanskelig å forstå.

Har DU noen smarte små rutiner i AMOS, så send dem inn til oss da vel!

```
Rem *********************************************
Rem *                                           *
Rem * Eksempel paa Scrolling og bruk av FLASH *
Rem * Amos-spalten i Amiga Forum #2 1992        *
Rem * av Torsten Erik Gabrielsen                *
Rem *                                           *
Rem *********************************************
Rem
Screen Open 0,320,700,4,Lowres
Hide On : Rem MUSPEKER AV
Curs Off
Flash Off
Palette $8 : Rem BLAA HIMMEL SOM BAKGRUNN
Cls 0 : Rem RENS SKJERMEN
Rem LAG STJERNER PAA HIMMELEN
For I=0 To 90
   X=Rnd(315) : Rem FINN TILFELDIG POSISJON
   Y=Rnd(695)
   Ink Rnd(2)+1 : Rem 3 TYPER BLINKING (FARGER)
   A=Rnd(2) : Rem TEGN EN AV 3 TYPER STJERNESTOERRELSE
   If A=0
      Draw X,Y+5 To X+10,Y+5 : Rem STOR STJERNE
      Draw X+5,Y To X+5,Y+10
   End If
   If A=1
      Draw X,Y+2 To X+4,Y+2 : Rem MELLOMSTOR STJERNE
      Draw X+2,Y To X+2,Y+4
   End If
   If A=2
      Plot X,Y : Rem LITEN STJERNE
   End If
Next I
Rem FAA STJERNENE TIL AA BLINKE(PAA 3 FORSKJELLIGE MAATER)
Flash 1,"(008,4)(338,4)(669,4)(99a,4)(bbb,4)(ddd,4)(fff,10)(ddd,4)(bbb,4)(99a,4)(669,4)(338,4)"
Flash 2,"(008,5)(669,5)(bbb,5)(fff,5)(bbb,5)(669,5)"
Flash 3,"(008,2)(338,2)(669,2)(99a,2)(bbb,2)(ddd,2)(fff,2)(ddd,2)(bbb,2)(99a,2)(669,2)(338,2)"
Screen Display 0,,,,256 : Rem VIS OEVERSTE DEL AV SKJERMEN
YPOS=0
Screen Offset 0,,YPOS
Repeat
   If RETNING=0
      Rem SKJERMEN ER PAA VEI NEDOVER
      Add YPOS,5
      If YPOS>=700-260
         RETNING=1
      End If
   Else
      Rem SKJERMEN ER PAA VEI OPPOVER
      Add YPOS,-5
      If YPOS=0
         RETNING=0
      End If
   End If
Screen Offset 0,,YPOS : Rem SCROLL SKJERMEN!!
Wait Vbl : Rem VENT PAA NESTE FRAME
Until Mouse Key>0 : Rem AVSLUTT NAAR BRUKER TRYKKER PAA MUSKNAPP
```

Send dine tips og lure rutiner til

AmigaForum
Verkstedveien 4B
8013 Bodø

Merk disketten med ditt eget navn og adresse!

Lær ARexx!

ARexx er som været: alle snakker om det, men ingen gjør noe med det. Alle programpakker med respekt for seg selv, har teksten "ARexx compatible" på boksen. Men det er svært få som har begynt å utnytte de mulighetene ARexx gir. Derfor smeller vi til med et ARexx-kurs på seks leksjoner, der du kommer til å lære stort sett ALT du noensinne trenger å vite om ARexx. For din egen del: følg med.

Det var en gang...

For de som ikke har fått det med seg: ARexx er et programmerings- språk. Opphavet finner vi så lang tilbake som i 1979, da Mike Cowlishaw hos IBM (ja, du leste riktig) fikk lyst til å lage et programmeringsspråk for mennesker, ikke maskiner. Dermed startet en utvikling som resulterte i språket Rexx; et forståelig og fleksibelt programmeringsspråk. En styrke ved Rexx var muligheten for å via nettverket kommunisere med program som ble kjørt i andre maskiner.

I 1987 lanserte William Hawes en versjon til Amiga, som inneholdt en del forbedringer i forhold til "orginalen". Forbedringene skyldets Amigas innebygde flerprogramkjøring (multitasking), som gjorde at program som kjørte samtidig i maskinen kunne "snakke" med hverandre via ARexx. Siden da har ARexx blitt standard i versjon 2.0 av Workbench, og stadig flere program støtter ARexx. Men hvorfor?

ARexx - et overblikk

Et ARexx-program er til forskjell fra en del andre språk ganske enkelt å lese. Funksjonene som benyttes har engelske navn, og variabler og egne funksjoner kan ha lange og beskrivende navn.
I motsetning til C og assember *tolkes* et ARexx-program linje for linje mens det kjøres. Programmet ligger lagret som en vanlig tekstfil, og kan enkelt redigeres i en vanlig tekstbehandler. Det er ikke nødvendig å gjøre noe med programmet (f.eks. kompilere det) før det skal kjøres.
Men det er også ulemper forbundet med dette. Hastigheten blir det så som så med, så ARexx er ikke språket du lager demoer, lynraske spill eller andre ting som krever høy hastighet.

Forskjellige måter

ARexx er veldig godt egnet som script-språk i AmigaDOS. Hvis du har syslet litt med det du finner på Workbench-disketten din, vet du at det er noe som heter "Startup-sequence", som er en fil som inneholder en serie DOS-kommandoer. De kommandoene som ligger her, kjøres hver gang maskinen starter opp, og sparer deg for mye arbeid ved at du slipper å skrive dem om igjen hver gang. ARexx kan brukes på samme måte, dvs. utføre rutinemessige oppgaver med filer og liknende, og med ARexx får du en mye større fleksibilitet enn med vanlige DOS-kommandoer.
ARexx har ikke så veldig mange innebygde funksjoner når det gjelder typiske "Amiga-ting" som f.eks. musikk eller grafikk. Men det er her ARexx' evne til å kommunisere med andre program kommer inn i bildet. La andre program med ARexx-mulighet gjøre jobben! F.eks. er det meget enkelt å bruke den Scala MultiMedia til å gjøre alt fra visning av bilder og spilling av lyd, til lynrask animasjonsavspilling og laserdisk-styring.
ARexx-programmet kan være "sjefen" og bruke ressurser i de andre programmene etterhvert som de trengs. Du kan også la ett program som har ARexx, styre et annet program som har ARexx; f.eks. kunne du la Superbase 4 bruke Professional Page til å lage pene rapportutskrifter med bilder og annet snadder.
Jeg tipper at vi om et år eller to er mye flinkere til å tenke på denne måten, samtidig som programmene blir stadig "åpnere" for ARexx.

Hva trenger du?

Det eneste du trenger, bortsett i fra en Amiga, er ARexx. Har du vært så lur at du har oppgradert til Workbench 2.0, har du faktisk ARexx allerede. De som har kjøpt oppgraderingssett eller Amiga 3000, har en stor ringperm til manual. Der er det et stort kapittel om ARexx der alle funksjonene er forklart. De som har kjøpt Amiga 600 eller Amiga 2000 har ikke vært fullt så heldige, da de er blitt avspist med en manual i Donald-pocket format. Denne har ikke det tidligere nevnte ARexx-kapittelet, og er nok et bevis på at Commodore i sitt rette lune elsker å peke nese til sine trofaste kunder.
Hvis du *ikke* har Workbench 2.0, blir du nødt til å kjøpe ARexx separat, men da denne ikke koster så fryktelig mye mindre enn Workbench-oppgraderingen, kan det være like lurt å benytte sjansen til å oppgradere. ARexx i "løs vekt" koster rundt 500 kroner, og importeres av SuperSoft Norge, tlf. 02-659610.

På disketten

eller harddisken din må diverse filer være til stede for at ARexx skal virke:

RexxMast: Dette er et program du må starte før du kan bruke ARexx. Det legger seg resident i maskinens minne og venter på at du skal starte et ARexx-program ved hjelp av RX-kommandoen (se nedenfor). Du kan flytte RexxMastt over i skuffen "WBStartup" på Workbench 2.0 for å kjøre det hver gang du starter maskinen.

rexxsyslib.library: Dette er et bibliotek av rutiner som brukes av ARexx-programmene dine. Den må ligge i LIBS: når du kjører RexxMast.

RX: Dette er et lite program som brukes for å starte ARexx-programmene dine. Når du f.eks. skal kjøre et program som heter "test", åpner du et Shell-vindu og skriver "rx test".

I tillegg må du selvfølgelig ha ARexx-program (noe du skal lære å lage i løpet av dette kurset). Disse programmene ligger som regel i en skuff som kalles "Rexx", og denne skuffen må gjøres til en såkalt "logisk enhet" ved hjelp av ASSIGN-kommandoen. Dette er allerede gjort i Workbench 2.0, og som som regel også hvis du har kjøpt ARexx i "løs vekt". (Hvis det ikke er gjort, vil du få beskjed om å sette inn disketten "ARexx:" i diskettstasjonen.)

Ditt første program

Vi skal starte svært rolig denne gangen med et knøttlite program, bare for at du skal få se framgangsmåten, og samtidig finne ut om ting virker på din maskin. Hvis du har harddisk, må selvfølgelig ARexx være installert på denne. Hvis du bare bruker disketter, må de nødvendige ARexx-filene være tilgjengelige. Det kan lønne seg å installere disse på en kopi av Workbench-disketten din, og bruke denne til å jobbe videre med.

Åpne et Shell-vindu (dobbeltklikk på ikonet merket "Shell"), og skriv følgende kommando (avslutt med å trykke på RETURN-tasten, skrevet som <RETURN>).

ED Rexx:hallo.rexx <RETURN>

Denne kommandoen starter opp Amigas innebygd editor, ED, i all sin prakt. Dette er et enkelt "tekstbehandlingsprogram" som blant annet kan brukes til å redigere ARexx-program med.

I vinduet som kommer opp, skriver du

```
/* Mitt første ARexx-program */
say 'Hallo! Dette er mitt første ARexx-program.'
```

Den første linjen er en kommentarlinje, som alltid begynner med "/*" og alltid slutter med "*/". Alle ARexx-program må ha en eller annen kommentarlinje først, selv om du ikke ha noe vettugt å skrive der. Hvis du ikke har en kommentarlinje først, virker ikke programmet! Litt teit, men slik er det nå ihverfall...

Den andre linjen inneholder kommandoen "say", som gjør at den etterfølgende teksten skrives ut på skjermen.

For å lagre programmet og avslutte ED, trykker du først på Escape-tasten oppe i venstre hjørne av tastaturet, slik at det kommer fram en stjerne nede til venstre i vinduet. Så trykker du X-tasten, og deretter RETURN. ED-vinduet forsvinner, og du er tilbake i Shell-vinduet.

For å prøve programmet skriver du følgende i Shell:

rx hallo <RETURN>

Hvis alt klaffer, kommer følgende fram på skjermen:

Hallo! Dette er mitt første ARexx-program.

Nå kan du enten bryte ut i hemningsløs jubel fordi alt virket, eller du kan dunke hodet mot bordplaten i frustrasjon over alle feilmeldingene som kommer fram. Hvis du fikk feilmeldinger, må du tolke disse og finne ut hva du gjorde galt. Så er det bare å prøve på nytt igjen!

Hvis alt gikk bra, kan du lene deg tilbake og glede deg til neste AmigaForum, der vi skal ta et solid steg videre, og lage program som virkelig *gjør* noe. Stå på!

HJEMME VIDEO

WIND STOP REWIND PAUSE REC PLAY

Denne gangen har vi ikke noe program å teste i denne spalten. Testen av Scala MultiMedia ble flyttet lenger fram i bladet, og vi velger derfor å komme med noen småtips angående Amiga og Video. I neste nummer kommer vi sterkere igjen, med en komplett oversikt over alle genlockene som finnes på markedet, pluss råd og tips om hva som passer for DEG!

ORD & UTTRYKK

Genlock
Enhet som brukes til å blande datagrafikk med et videosignal, f.eks. med den hensikt å legge tekst på en videofilm. Kobles til Amigaen internt eller eksternt, og har en video-inngang og en videoutgang. Finnes i alle prisklasser og kvaliteter.

TBC
Forkortelse for "Time Base Corrector". Dette er en enhet som enkelt forklart "renser" videosignalet, slik at det blir bedre, og profesjonelt videoutstyr *krever* ofte at signalet har gått gjennom en TBC. En TBC kan ofte også fryse bildet, korrigere farger og liknende, og det finnes flere som passer intert i Amiga 2000 og Amiga 3000. Prisen ligger som regel på 15.000 kroner og oppover, så de blir neppe allemanseie med et aller første.

Amiga 600
De av dere som er så heldige å ha en Amiga 600, kan faktisk ta opp skjermbildet ***direkte*** på videospilleren, uten bruk av genlock. Dette er mulig fordi Amiga 600 har en innebygd composite fargeutgang. Men hvis du skal blande grafikk og video *må* du ha en genlock, men det går f.eks. fint an å lage åpningstitler eller rulletekster på en enkel grafikk-bakgrunn.

Flimring
Ting som skal vises på video, vil flimre hvis du benytter interlace (512 punkter i høyden) slik som f.eks. Hi-res gjør. Dette på grunn av at hver horisontale linje på skjermen bare vil bli oppdatert halvparten så ofte som normalt. Resultatet blir at horisontale streker som er ett punkt tykke, har lett for å riste. Løsningen er å la strekene være *to* punkter tykke, eller å bruke farger som ikke har så forskjellig lysstyrke.
Hvis du tegner i Deluxe Paint, kan du f.eks. tegne med *antialias*-funksjonen påslått. Da vil du unngå skarpe kanter, og det er mindre sjanse for at ting vil flimre.

Farger
Enkelte farger har lett for å bli svært dårlige når de tas opp på video, hvis du ikke er så heldig å ha en genlock med såkalt "Broadcast Quality" og vel så det. Spesielt kraftige rød- og blåfarger flyter utover, og hvis du lar disse to fargene møtes, blir overgangen temmelig grøtete. Prøv å lage en tegning der du har streker i forskjellige farger, ta den opp på video og se hvordan resultatet blir. Med mindre du har en fantastisk god genlock, vil du kunne se kvalitetsforskjell på linjene. Hvis du ønsker å sjekke dette mens du tegner, kan du prøve å koble maskinen direkte på TV-aparatet via en vanlig Amiga-modulator. De vil du få en god indikasjon på hvordan resultatet blir.

Generasjoner
Når du skal redigere og/eller legge tekst på en videofilm, er det viktig at du gjør så mye som mulig *samtidig*, slik at filmen ikke blir kopiert mange ganger før det endelige resultatet er klart. Og hvis resultatet er en kassett som du skal bruke som en "original" for videre kopiering, må den holde en viss kvalitet. Hvis du skal både tekste *og* redigere filmen, kan f.eks. Video Director fra Gold Disk klare dette på én og samme operasjon. Dermed vil den "originalen" du skal kopiere videre være en kopi av det opprinnelige originalopptaket, noe som i de fleste tilfeller er holdbart. Jo bedre videostandard, desto flere generasjoner tåler den. Når fargene forsvinner, er det et tydelig tegn på at du har gått for langt!

Y/C genlock
Hvis du skal tekste videofilmer som er filmet med et videokamera av typen Hi-8 eller Super-VHS, må du bruke en såkalt Y-C genlock hvis du skal kunne dra nytte av den forbedrede kvaliteten disse videosystemene gir. Hvis du bruker en vanlig composite genlock, blir resultatet deretter. Ingen kjeder blir sterkere enn det svakeste leddet!

Kabler
Videosignal er kompliserte og inneholder svært mye informasjon. Derfor har kvaliteten på kablene dine mye å si. Dårlig skjerming, lange kabler med "kvasi-koblinger" og dårlige kontakter kan forverre kvaliteten betraktelig. Bruk korte og gode kabler!

Hvis du har spørsmål eller ønsker om ting vi skal ta opp i denne spalten: Skriv!

Si din mening om AmigaForum!

Hei! For at vi skal få vite mest mulig om våre nye og gamle lesere, ønsker vi nå å gjennomføre en leserundersøkelse der også *du* skal være med. Dette vil hjelpe oss til å lage et blad som er så godt som mulig, sett i forhold til hvem som leser det.

Derfor håper vi at du kan ta deg tid til å fylle ut skjemaet nedenfor, og sende det til oss. Ta deg gjerne også tid til å tenke ut hva som kan gjøres for at nettop *du* skal like bladet bedre, og skriv dine egne forslag i det åpne feltet. Uansett hvor sykt det kan høres ut! Alle som sender inn skjemaet før 1. november, er med i trekningen av 3 stk. Scala 500, pluss en stor overraskelse! Men den største belønningen er den som alle kan ta del i, nemlig et bedre blad. Men dette forutsetter at du skriver adressen din, slik at vi vet hvor vi skal sende premien! Kupongen sendes til:

AmigaForum
Verkstedveien 4B
8013 Bodø

Takk!

SPØRRESKJEMA

Her skal du krysse hva du syns om innholdet i og mengden av de forskjellige artikkeltypene.

	Kvalitet: *Kjempebra!*	*Bra!*	*Middels*	*Går an*	*Fiasko*	Mengde: *For lite*	*Passelig*	*For mye*
Nyheter	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportasjer	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tester av nytteprogram	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tester av ekstrautstyr	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tester av spill	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spill-tips	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Nybegynnerspalten	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Amos-kurs	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ARexx-kurs	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Desktop Publishing-kurs	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Deluxe Paint tips	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hjemmevideo-spalten	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Musikk-spalten	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Public Domain	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Guru Meditation	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Annonser	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Her finner du noen påstander du skal krysse av hvis du er enige i dem. Når det gjelder innholdet på disketten, sett kun kryss i én rute!

Jeg vil at disketten skal inneholde: ☐ Spill ☐ Nytteprogram

☐ Kutt ut disketten, og redusér bladets pris med 10 kroner.
☐ Det er vanskelig å forstå det som står i bladet.
☐ Spillsidene må være på norsk (jeg skjønner ikke dansk)!
☐ Bladet må komme ut hver måned.
☐ Jeg synes bladet er alt for "seriøst".

Tips og kommentarer

Alle som returnerer skjemaet før 1. november, kommer med i trekningen av 3 stk. Scala 500, et program som er ideelt for blant annet teksting av videofilmer. Scala 500 (norsk versjon) koster veiledende kr. 990,-.

Kupongen returneres til:

AmigaForum
Verkstedveien 4B
8013 BODØ

Navn

Adresse

Postnr./sted

Min alder

Evt. abonnentnummer

Bars&Pipes PROFESSIONAL -fremtidens musikkprogram?

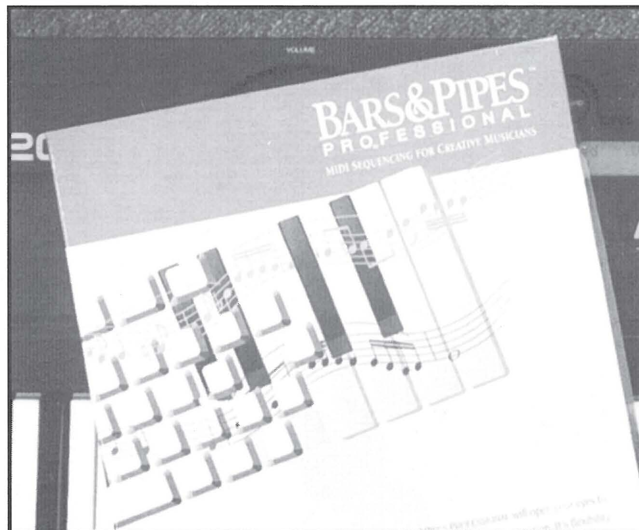
av Richard Lindal

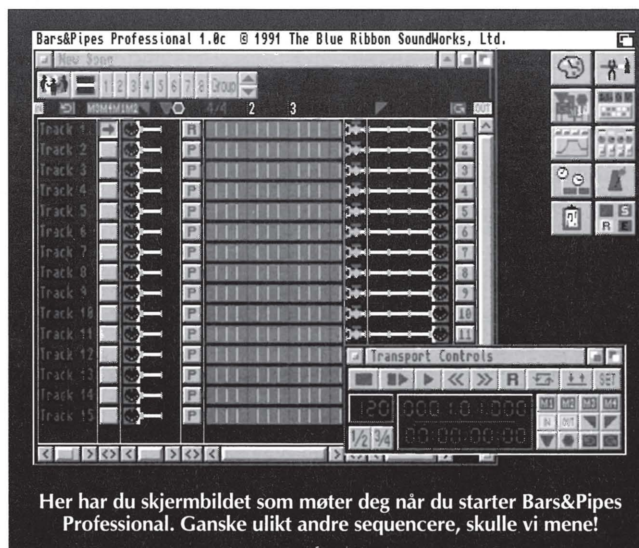
Å oversette "Bars & Pipes" til norsk byr på problemer. "Staver og rør" er det liksom ingen "sving" over. Ikke forbinder vi disse ordene med musikk heller. Men hvis vi ser bort fra navnet (på norsk), er Bars & Pipes i høyeste grad et musikkprogram. I tillegg er det et musikkprogram ulikt alle andre, noe som merkes allerede ved første skjermbilde.

Vedkommende som designer skjermbildene hos Blue ribbon er glad i farger. Alle skjembildene er fargerike, og samtidig meget informative. Etter en liten stund med klikking og prøving, er du klar til å teste ut hva programmet kan gjøre for deg. Manualen blir kun brukt til å slå opp i når du står fast.

Hva er det som gjør Bars & Pipes ulikt andre sequencerprogram? For det første er det meget enkelt å bruke, det meste kan gjøres med ett eller to museklikk. Dette på grunn av at programmet er bygd opp av objekter, eller "Tools", som det blir kalt av Blue Ribbon. Verktøyene kan enten dras dit de skal brukes, eller de medfører at det kommer opp en requester som gir deg mulighet til å legge inn de data det blir spurt om.

Det er også en grunn til at Pipes er en del av navnet. Blue Ribbon tenker seg et spor som et rør. På venstre side har vi inngangen og på høyre side utgangen. Mellom disse punktene kan vi så legge inn det vi ønsker av noter og data. I Bars & Pipes har du mulighet





Her har du skjermbildet som møter deg når du starter Bars&Pipes Professional. Ganske ulikt andre sequencere, skulle vi mene!

til å legge til effekter både på inngangssiden og utgangssiden. Til det brukes de tildligere omtalte "Tools". Effekter som blir lagt på inngangssiden av sporet eller røret endrer på data som ligger i RAM. Effekter på utgangssiden endrer data i det de blir sendt fra programmet til instrumentet.

Å spille inn en sekvens med Bars & Pipes er meget enkelt, og ganske likt andre sequencere, i og med at de tradisjonelle kassettspillerknappene finnes. Det er først etter at sekvensen eller sekvensene er inne at moroa begynner. Her er mulighetene så mange at det ikke er mulig å komme inn på alle her. Vil bare nevne at det stadig kommer nye "Tools", og at programmere (i C) kan lage egne tools.

Hvis du ønsker å redigere det du har spilt inn, kan du gjøre det enten grafisk ved siden av et pianoklaviatur, eller ved hjelp av notetegn. Begge muligheter finnes i samme vindu. Her kan du også legge inn tekst. Dette er litt spesielt i og med at du må fortelle programmet om hvor mange takter den innskrevne teksten skal gå over. Når du har



Bars&Pipes Professional har det meste. Her ser du blant annet noteredigeringsvinduet og miksepulten.

gjort det, fordeler Bars & Pipes ordene og stavelsene over de antall takter som ble satt opp, slik at de passer med noteverdiene. Svakheten er at teksten kun kan skrives inn *over* notelinjen. Både noter og tekst kan deretter skrives ut på en vanlig nåleskriver med brukbar kvalitet.

Bars & Pipes begrenses kun av hukommelsen i maskinen når det gjelder antall spor som kan tas opp. I tillegg kan det benytte flere serieporter og MIDI-interface, noe som betyr at du kan spille av på opp til 80 kanaler.

Når du så har spilt inn alle instrumentene og hører verket for første gang, oppdager du at balansen mellom instrumentene ikke er slik den burde være. Fortvil ikke. Bars & Pipes inneholder også en mikser. Her kan du mikse mens du spiller av verket. Neste gang du spiller det, (etter å ha mikset det slik du ønsker) med mikservinduet oppe, vil du se at kontrollene går akkurat slik du beveget dem under mikseprosessen. Kjekt!

Dette var noen få ord om et stort program. Programmet er faktisk så stort og omfattende at vi må komme tilbake til det i senere nummer, hvor vi kommer inn på spesialiteter og anvendelses-områder for både Bars & Pipes og SuperJAM!. Det er også kommet ut mange tilleggs-moduler til Bars&Pipes. De mest interessante av disse vil få egne omtaler i Amigaforum.

FAKTA

Bars&Pipes Professional
Maskinkrav: Amiga med minimum 1MB minne
Produsent: Blue Ribbon
Språk: Engelsk
Norsk importør: SuperSoft, 02-659610

Pluss:
Fleksibel, kraftig og brukervennlig.

Minus:
Forholdsvis dårlig utskrifts-kvalitet på noteutskrifter
Begrensede muligheter når det gjelder teksting av melodier.

NÅ MED UNITS FOR WORKBENCH 2.0!

HighSpeed Pascal for Amiga

HighSpeed Pascal er et helt nytt Pascalsystem for Amiga. Det er utviklet til å være kompatibelt med Turbo Pascal 5.0 til PC, det er fullpakket med egenskaper som gjør det enkelt å bruke og lære. Pakken er integrert med den nye multivindueditoren, som utnytter Workbench 2.0 fullt ut. Den gir deg også følelsen av å jobbe under Workbench 2.0 selv om du skulle ha 1.3.

Med i pakken er også mange eksempler, alle nødvendige headerfiler, og en debugger som setter deg i stand til å søke gjennom programmene på kilde- eller objektkodenivå.

Noen detaljer sakset fra HiSofts brosjyre:

- ✓ Fast, single-pass compiler in a fully integrated environment
- ✓ Compilation speed of more than 20000 lines per minute.
- ✓ High level of Turbo Pascal compatibility with full recursion.
- ✓ Compile to memory for speed of development or compile to disk for your final, stand-alone code.
- ✓ Integarted multiwindow editor.
- ✓ Interactive error detection for both compile and runtime errors.
- ✓ Inline assembly or linkable code with SAS C 5 and Devpac 3.
- ✓ Unit concept, as found in Turbo Pascal 5:
  - allows modular development
  - gives very fast compilation
  - many standard units supplied (INTUITION, PRINTER, DOS, UTILities, GRAPH)
  - build your units into one resident library (library-maker supplied).
- ✓ BGI-compatible graph unit for easy writng of graphic programs without the to call the Amiga's operating system directly
- ✓ Access the intire Amiga operating system via ✓ Pascal units, using the standard ROM Kernel manual names. The features of Amiga.lib are provided as an extra unit.
- ✓ Stand alone, CLI-based compiler also supplied.
- ✓ Versatile Make facility for easy project management built into the compiler
- ✓ Code stripping removes un-used procedures from your program
- ✓ Source code control using conditional copilation
- ✓ Full source include facility to a depth of 7
- ✓ Structured constants
- ✓ Multipath search facility for include files/units/object files
- ✓ Complete debugger including source code viewing, single-step on a line number basis, setting breakpoints etc.
- ✓ Turbo Pascal compatible dynamic length strings, shift operators, hex numbers, untyped parameters, generic pointers, file handling, DOS unit etc.
- ✓ Numerous exaples.

Kompett pakke: **Kr. 1190,-**

Alt dette gjør HighSpeed Pascal til et meget kraftig system som er lett å bruke og som kan brukes på alle Amiga, fra A500 til A3000. Hvis det fortsatt er noe du lurer på er det bare å ringe!

Vi leverer også andre produkter fra HiSoft til følgende priser:

HiSoft Basic	kr.	955,-
HiSoft Extend	kr.	290,-
Devpac Amiga 3	kr.	845,-
HighSpeed Pascal	kr.	1190,-
SAS C	kr.	2590,-

Alle priser er inklusive moms. Porto pluss oppkravsgebyr kommer i tillegg. Fraktfritt ved forskudd. Ring eller skriv din bestilling til oss. Adresse og telefonnummer er oppgitt under. Oppgi betalingsmåte.

ARCO Support
Verkstedveien 4B
8000 BODØ

Telefon: 081-26594
Telefon: 020-70043
Telefax: 081-26115

Bankgiro: 8902.06.16300
Postgiro: 0824 0316235

ARCO support

Virus-spalten

Nå har Dere fått sjansen til å prøve vårt arbeid. Med nummer 2. av bladet sendte vi ut en diskett til alle AmigaForums lesere. De av dere som tror at vi er dumme, og sender ut en diskett til dere for at dere skal ha viruskillere for livstid, kan bare tro om igjen!

Etter 2. Mnd. er det skjedd en så stor oppdatering at den disken Dere fikk, kan sammenliknes med en Ford A-modell ('36). Den fungerer stadig, men kan ikke finne de siste virusene. Da må en raskere metode brukes: Nemlig vår månedlige oppdatering!!! Ikke engang dere som får kopier fra venner og bekjente kan følge raskt nok med der, da de killerene dere får da allerede vil være opptil en måned eller mer gamle.

De av dere som ikke har råd til vårt medlemsskap, kan få kjøpt 1 -en- disk til KR 30,-. Den er pr. 7/6-92 to oppgraderinger større enn den som fulgte med AmigaForun nr. 2! Dere kan også RINGE for å høre hva som er nytt på markedet (Kurt Hansen, 04 520 420 eller Helge Syre, 04 828 236). Da kan dere få greie på "hvor langt etter skjemaet" dere ligger!

Vi kjører for øyeblikket (070692) med følgende Killere!!:

BootX	Versjon 4.50
VT	Versjon 2.40
Virus_Checker	Versjon 6.05
FindEmAll	Versjon 5.20
VirusZ	Versjon 2.15
ZeroVirus III	Versjon 1.21
EarlyVirusWarning	Versjon 2.22
LinkVirusDetector	Versjon 1.72
SchwartzkopfKiller	Versjon 1.00
VirusMemoryKill	Versjon 1.10

Disse oppdateres ganske ofte, gjennomsnittlig ca. 1 gang pr.måned. Enkelte av programmene oppdateres raskt mens andre oppdateres sjeldnere! Fra 160392 til 240592e r det kommet til 34 nye viruser som "våre" killere kjenner igjen og tar knekken på!!! Og dette tar dere sjansen på!!!

Norsk Virus Senter inviterer dere alle til å kontakte oss. Vi har blitt tildelt spalteplass og vil motta brev med virusproblemer for besvaring i spalten eller privat. Vi kunne godt ha tatt med brev fra våre medlemmer som allerede har skrevet til oss om problemer og annet. Men, for å ikke starte som alle Narvesen-blader, velger vi å gi dere sjansen til å være blant de første i brevkassen.

Adressen for dette er: *Kurt Hansen*
Postboks 148
4030 Hinna

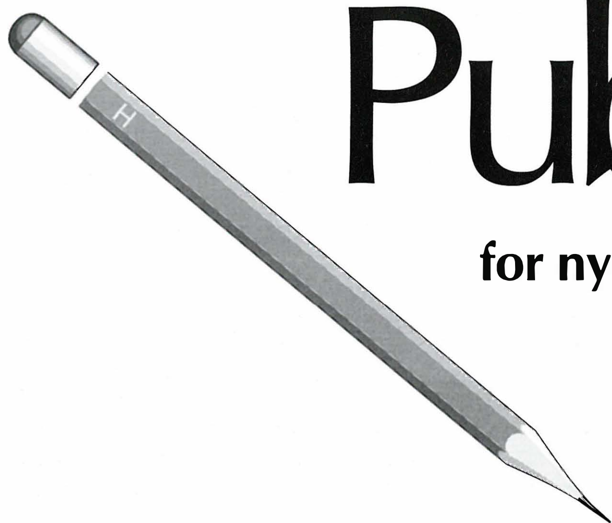
Forretninger bes kontakte Safe Hex International, Norge for å få en spesialavtale når det gjelder salg av "The New Superkillers", slik at dere kan hjelpe deres kunder på beste mulige måte.

Den som ønsker medlemsskap i Safe Hex International, Norge kan gjøre det på følgende måte:

Send KR 120,- til: *Kurt Hansen*
Postboks 148
4030 HINNA
Postgirokonto: 0803 4375705

Hjelper du oss, hjelper du deg selv!

Desktop Publishing



for nybegynnere - leksjon 5

Bilder og illustrasjoner utgjør som regel en viktig del av en trykksak. I denne leksjonen av DtP-kurset skal vi se på hvordan du får bildene inn i din Amiga, og hvordan du best får dem ut igjen.

Når jeg sier "trykksak" her, mener jeg alt fra enkle ting som du kun skriver ut i ett eksemplar på skriveren din, til skikkelige 4-fargetrykksaker.

Kildene

Det er mange måter å lage bilder og illustrasjoner på. De to hovedtypene som vi først bør skille mellom, er *strukturert* grafikk og *punktgrafikk.* Førstnevnte er illustrasjoner som er laget i f.eks. Professional Draw (testet et annet sted i dette bladet), og dette kan være logoer, illustrasjoner eller liknende. Fordelen med denne typen grafikk er hovedsaklig at den kan forstørres og forminskes uten kvalitetstap, da den består av matematisk definerte kurver. Et fotografi kan ikke være strukturert grafikk, men derimot *punktgrafikk.* På "nynorsk" kalles dette for "bitmap graphics". Et slikt bilde består av en mengde punkter i forskjellige gråtoner eller farger, og det kan være tegnet i Deluxe Paint, digitalisert fra video eller scannet fra et fotografi.

Oppløsning

Dette er et mål på hvor mange punkter det er pr. lengdeenhet. Når du tegner i Deluxe Paint, tegner du kanskje i en oppløsning på 320x256 punkter. Disse tallene beskriver hvor mange punkter det er på skjermen. Når grafikk skal skrives ut, kan den som regel forstørres eller forminskes. Hvis du skriver ut en DeluxePaint-tegning på en fargeskriver, og forstørrer tegningen til å fylle et helt A4-ark, vil punktene i bildet vises godt. Et liggende A4-ark er 11.5 tommer bredt, og hvis tegningen er 320 punkter bred betyr dette at oppløsningen på utskriften er 320/11.5, som er ca. 27 punkter pr. tomme. Dette kan gå bra hvis det skal *se ut* som om det er en tegning, men hvis det f.eks. var et digitalisert foto som skulle trykkes, ville denne oppløsningen være alt for lav. Men hvis tegningen ble forminsket til 4x3 cm ville den plutselig bli mye skarpere, da oppløsningen plutselig steg til 200 punkter pr. tomme. Jo flere punkter pr. tomme, desto mindre blir hvert punkt, og desto skarpere blir detaljene. Når jeg sier *forminske* tegningen, er det viktig at denne forminskningen skjer i Desktop Publishing-programmet eller i utskriftsprogrammet. Hvis du tar bildet som en brush i DPaint, og halverer størrelsen ved å trykke på "h", forsvinner halvparten av punktene, og du er like langt.

Utskrift på hva?

Men det nytter lite å ha bilder eller illustrasjoner av høy kvalitet, hvis skriveren din ikke kan gjengi dem? Det er få skrivere som har en oppløsning på mer enn 300 punkter pr. tomme, så å gå høyere enn dette er helt meningsløst. Dessuten brukes ofte flere punkt for å lage en spesiell gråtone eller en fargenyanse, så du bør egentlig holde deg et godt stykke under skriverens maksimale oppløsning. Men det er jo også fint at tegningene er *store* når de kommer ut, så her må du vurdere selv, alt etter hva utskriften skal brukes til.
Til trykksaker som ikke behøver å være av absolutt høyeste kvalitet, kan en laserutskrift være god nok. Men du bør være klar over at bildene ofte blir meget dårlige - se neste avsnitt



På skjermen blandes fargene ved hjelp av rødt, grønt og blått lys. Der alle fargene blandes, blir det hvitt!

for noen lure tips på dette området. Når det kreves bedre bildekvalitet, og du også har farger, bør utskriften tas på en fotosetter. Dette er en dyr sak (dvs. flere hundre tusen) som skriver på film eller fotopapir ved hjelp av lys. Oppløsningen her ligger langt over det man får på laserskrivere, og en fotosetter opererer dessuten på et mye høyere presisjonsnivå slik at det f.eks. ikke skal oppstå forstyrrende mønster i fargetrykk (kalt "moire"). Det finnes flere steder i Norge som kan ta imot Desktop-dokumenter fra f.eks. Professional Page.

Utskriftsparametre

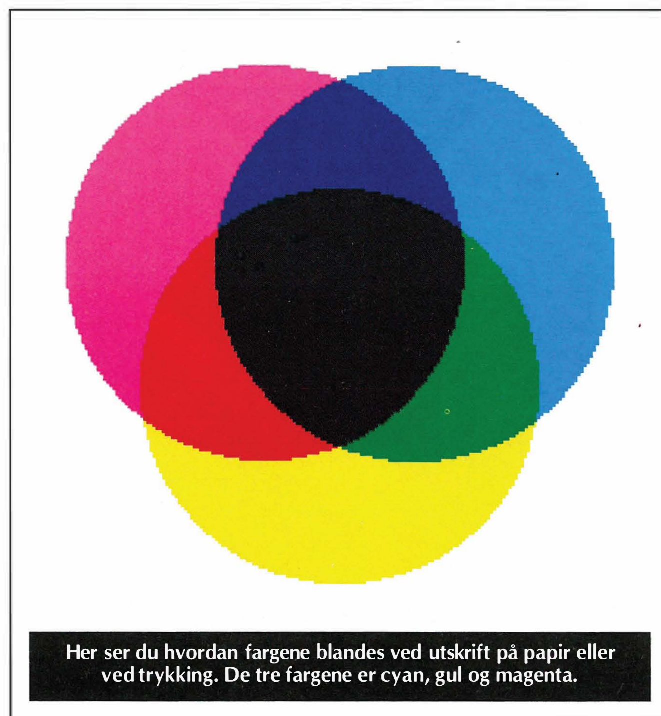
Alt etter hvilken skriver du har, vil du etter en stund lære deg til hvilke "feil" skriveren gjør. Kanskje blir bildene for mørke, kanskje blir de for grå, eller kanskje blir fargene for grønne. Da kan du justere fargene i tegningen din slik at det er større sjanser for at utskriften blir slik du vil ha den. Innstillingene i "Preferences" har også mye å si. Fargene kan bli mer korrekte hvis du slår på "Color correction" i Preferences programmet "PrinterGfx" i Workbench 2.0 (Det samme valget finnes også i Workbench 1.3). Hvis bildet blir for mørkt og tett kan du prøve å redusere "Density"-instillingen. Jo høyere density, desto tettere vil punktene komme på skriveren. På enkelte blekkskrivere har den høyeste density'en gjort at skriveren brukte så mye blekk at det begynte å renne! Dette blir dårlig og dessuten svært dyrt. Hvis du har en vanlig sort/hvitt matriseskriver skriver denne ofte *grått* i stedet for svart etter at fargebåndet er blitt litt brukt. Da kan du prøve å øke density-innstillingen for å "tyne" de siste kreftene ut av fargebåndet.
Personlig synes jeg utskriftene blir best med "Dithering"-innstillingen satt til "Ordered". Ved sort/hvitt utskrift kan "Floyd-Steinberg"-dithering gi meget gode resultater forutsatt at tegningen ikke inneholder for store ensfargede flater.
På Postscript-laserskrivere bør du være klar over at jo tettere raster du bruker, desto færre gråtoner får du. Tettheten på linjene i rasteret stilles som regel inn i Desktop-programmets utskriftsmeny, og angis i linjer pr. tomme. Med en vanlig laserskriver med 300 punkter pr. tomme bør du helst ikke ha mer enn 50 linjer pr. tomme i rasteret. Dette gir ca. 36 gråtoner, og relativt jevne overganger. Skal orginalen du skriver ut kopieres på kopimaskin, bør du faktisk gå ned til 40 linjer pr. tomme, da du eller kan få lyse flekker der det skal være raster (gråtoner).

Farger

Hvis du har fargeskriver, og skriver ut en tegning du har laget i Deluxe Paint, vil du som regel se at det er store forskjeller mellom det du så på skjermen og det som kommer ut på skriveren. En stor del av dette skyldes at fargene på papiret og på skjermen frembringes på to helt forkjellige måter. På skjermen dannes fargen ved at lys med forskjellige farger kombineres. En skjerm til en datamaskin kalles ofte RGB-skjerm, fordi bildet bygges opp av fargene Rød, Grønn og Blå. Ved å blande disse tre fargene kan man gjengi hele den synlige delen av spekteret. Når rød og grønn blandes, får du gult, på samme måte som i fargepaletten i Deluxe Paint. I figuren ser du at der alle fargene møtes, får du hvitt. På papiret, derimot, virker alt nesten motsatt. Der blandes fargene gult, cyan og magenta, og hvis du blander alle fargene får du svart (nesten). Det er disse tre fargene, ofte pluss svart, som brukes i fargeskriverene. Det er også disse fargene som brukes f.eks. til å trykke AmigaForum. Hvis du bruker en lupe til å studere et lyst parti i et fargebilde, ser du en mengde små punkter i disse tre fargene. Den svarte brukes får å skape mer kontrast og dybde i bildet.

Det er ikke noe problem å lage farger på skjermen som ikke kan gjengis riktig på papir. På skjermen kan du lage farger som er nesten "selvlysende", mens alt som kommer på papiret blir matt og kjedelig. For å unngå ubehagelige overraskelser, kan du lage en tegning som inneholder firkanter i forskjellige farger. Under hver farge skriver du fargens verdier for R, G og B i Deluxe Paint (fra 0 til 15 for hver av disse tre), og disse verdiene kan du lese av i fargepaletten. Denne utskriften kan du bruke som en referanse når du skal lage en tegning og der det er fargene på *utskriften* som teller.

Vi mottar gjerne ønsker angående ting vi skal ta for oss i fremtiden!

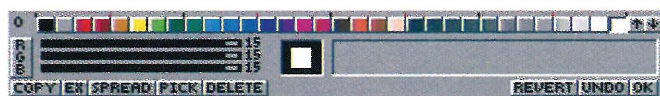


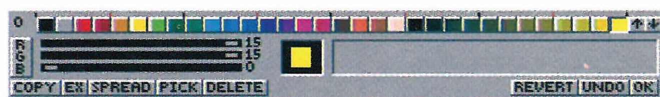
Her ser du hvordan fargene blandes ved utskrift på papir eller ved trykking. De tre fargene er cyan, gul og magenta.

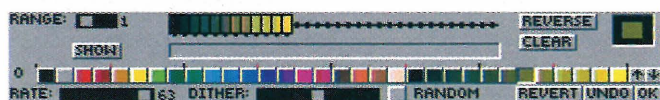
DeluxePaint IV Tips&Tricks

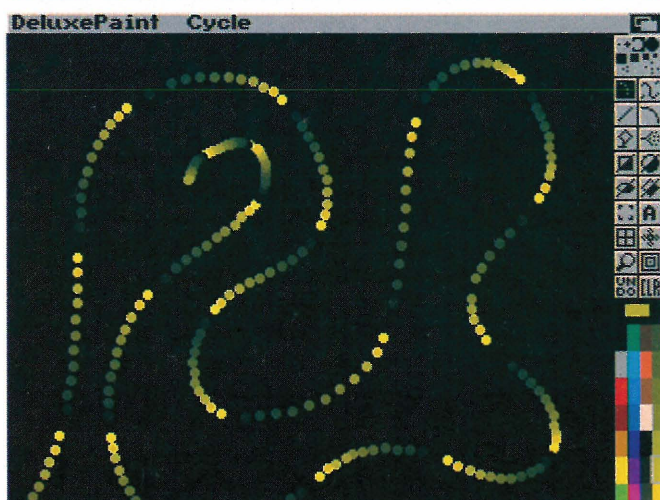
av Øyvind Skogvoll

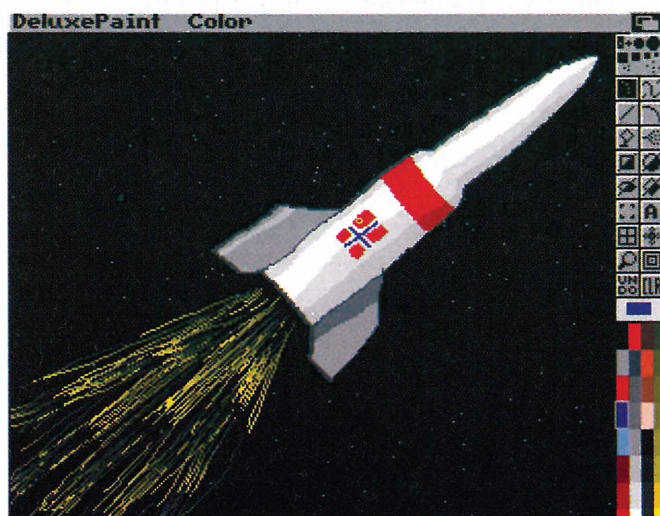
I forrige utgave forklarte jeg hvordan du kunne bruke "Range"-menyen til å lage glatte overganger i bildene dine. Nå skal vi fortsette i denne menyen, og vise hvordan du lager bevegelse ved hjelp av "Color cycling". Dessuten skal du få se hvordan du kan lage lekre skyer!









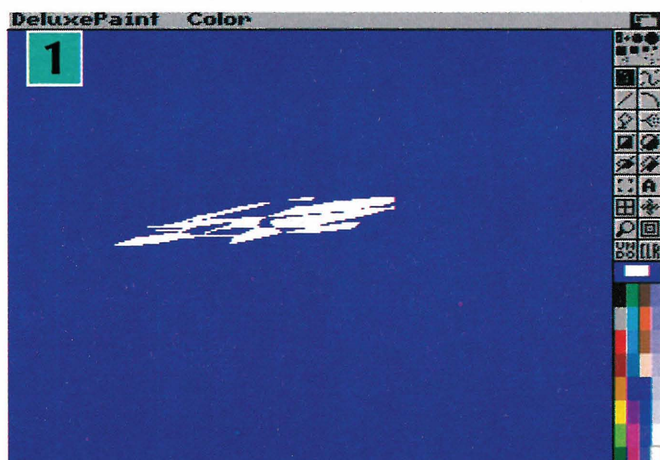


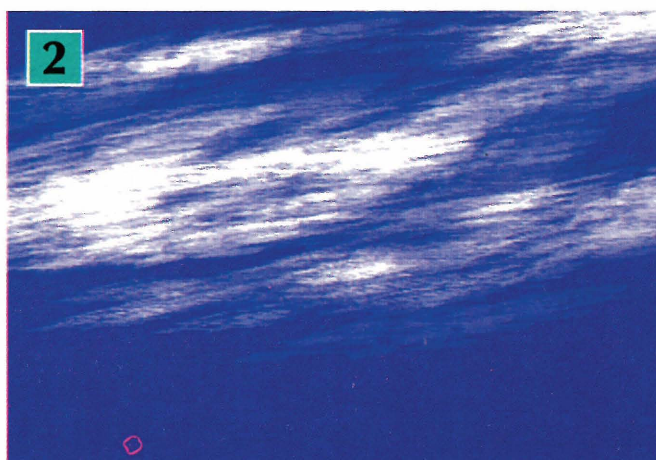
Sist gang lærte du hvordan du kunne lage såkalte "ranges" ved hjelp av "Range"-menyen. En "range" er en serie farger som Deluxe Paint skal behandle på en spesiell måte. Sist gang brukte vi en slik fargeserie blant annet til å fylle en sirkel slik at den så ut som en kule.

Nå skal vi bruke den samme menyen for å lage bevegelse. Vi skal tegne en rakett med full guffe på motorene! Trykk "p" for å få fram paletten. De siste tolv fargene i paletten er gråtoner. Disse skal vi nå gjøre om til toner mellom gult og sort. Pek først på den hvite fargen som ligger helt til høyre i paletten (se øverst til venstre), og still denne fargen til gult. Så peker du på den grå fargen som ligger et stykke til venstre, og stiller denne svart. Velg "Spread", og det står nå "TO" like under pekeren. Klikk på den gule fargen, og vips!, du har en jevn overgang fra svart til gult! Så velger du "Ranges" i menyen, og Range-menyen kommer fram. Der vil du oppdage at fargetonene vi nettopp lagde allerede er definert som en range. Dette kommer av at de gråtone vi endret, er ferdig definert som range når du starter opp programmet! Derfor slipper du nå å definere disse på nytt, slik som vi gjorde forrige gang. Men vi må gjøre et par endringer: Trykk på knappen "reverse" for å snu rekkefølgen på dem, og still "Rate"-verdien til 63. Så velger du "OK".
Hvis du nå velger "Cycle" i "Mode"-menyen (eller trykker på F7), står det "Cycle" i menystripen øverst på skjermen. Tegn med den gulfargen du lagde, med en litt tykk pensel. Hva skjer? Jo, fargen skifter fra gult til svart mens du tegner! Hvis du trykker på TAB-tasten (en pil hver vei, helt til venstre på tastaturet), vil "color cycling" bli slått på. Dette innebærer at fargene innenfor en range blir fortløpende flyttet til oppover eller nedover i paletten, noe som gjør at fargene på skjermen også endrer seg. Når du har trykket på TAB, vil du se at fargen "flyter" langs den streken du har tegnet.
Denne teknikken kan du bruke til å lage rennende elver, solstråler eller rakettmotorer! Prøv å tegne en rakett, og bruk tynne streker med de gultonene vi nettopp har laget for å få motoren til å virke! Du kan godt bruke tegningen nederst til venstre som utgangspunkt!

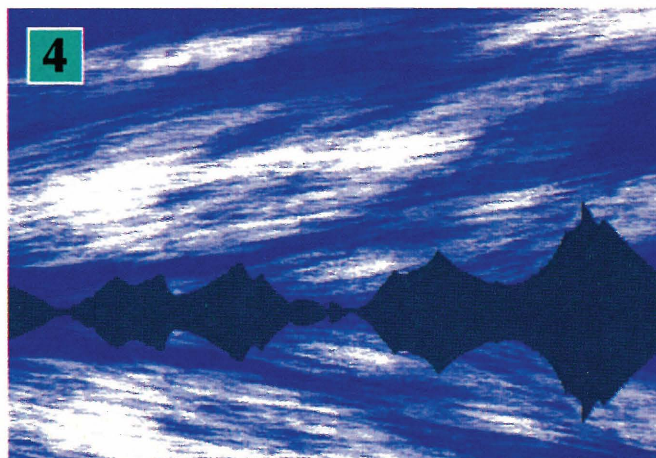
Skyer

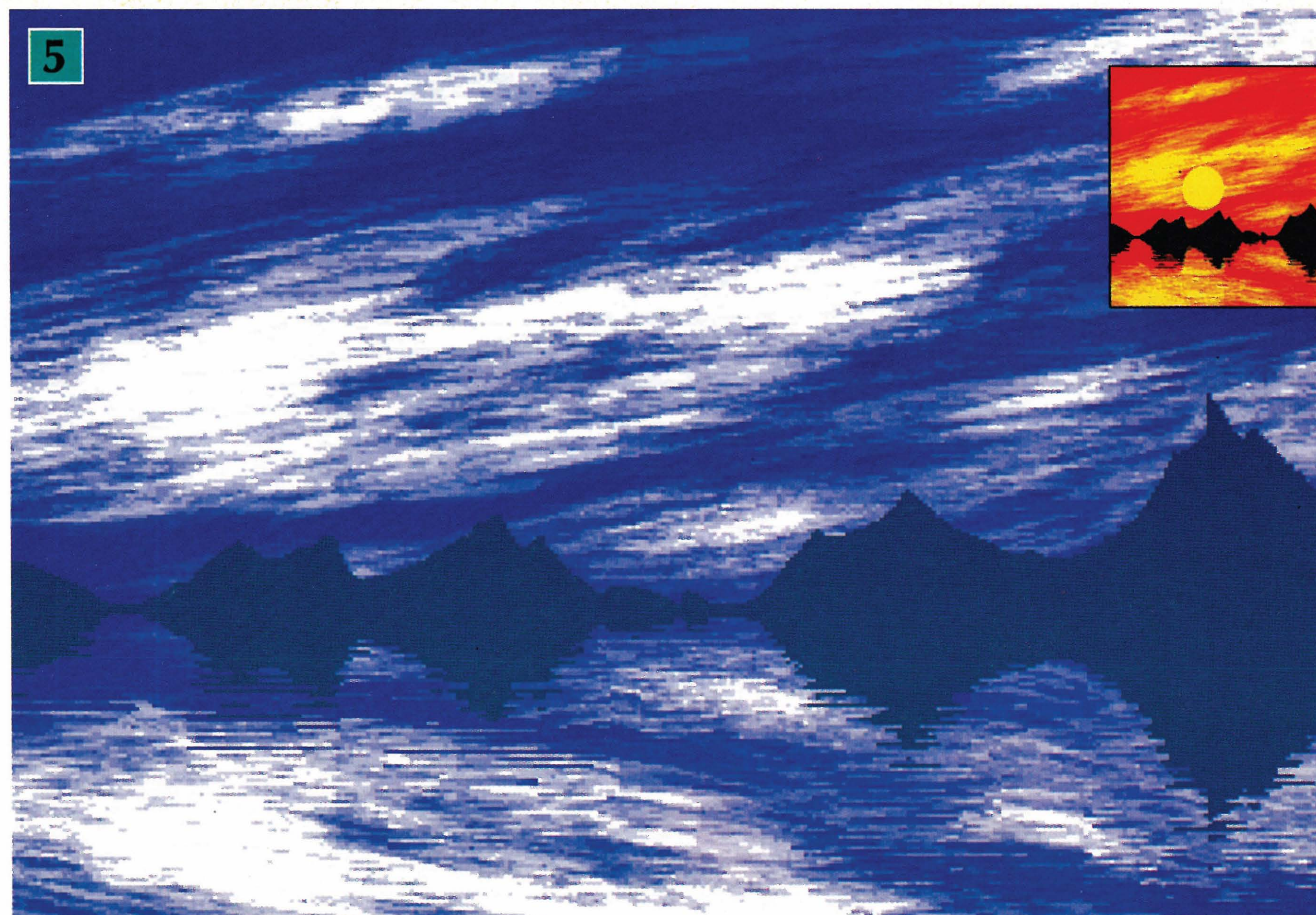
Her er et tips for de som behersker range-menyen, og som har litt erfaring med Deluxe Paint. Hvis du trenger å lage skyer, kan du bruke range-menyen og "Shade"-funksjonen til å lage meget realistiske "godværsskyer". Vi tar utgangspunkt i paletten vi brukte i forrige eksempel. Still først de fargene vi brukte til en jevn overgang mellom blått og hvitt. Så fyller du hele skjermen med blåfargen som ligger i den ene enden av overgangen.
Nå skal vi tegne en sky. Lag en hvit krusedull (1) som er delvis fylt, og plukk denne opp som en brush. Nå kan du trykke på F5, eller velge "Shade" i "Mode"-menyen. Når du nå tegner med den skyen du lagde (bruk prikkete strek, ikke sammenhengende), vil blåfargen tones mot hvitt (2). Når du bruker den ene musknappen, tones fargen mot hvitt, og når du bruker den andre fargen tones den mot hvitt igjen. Hvilken av knappene du skal bruke, avhenger av hvilken vei fargene står i range-menyen.
Spre noen skyer utover skjermen! Deretter kan du f.eks. tegne noen fjell i den nederste delen av bildet (3). Hvis fjellene skal speile seg i havet, tar du kopi av fjellene og en del av himmelen slik at dette blir en brush , og snur den opp ned ved å trykke "y". Så plasserer du brushen nederst på skjermen (4). Til slutt kan du bruke "smear" for å simulere bølger. Plukk opp en tynn horisontal strek, og bruk smear for å "dra" fjellene nedover. Hvis du foretrekker solnedganger kan du stille om fargene i paletten fra blått-hvitt til rødt-gult (6). Vemodig vakkert, ikke sant!











6

TIDLIGERE UTGAVER!

For deg som liker å ha ting i orden, tilbyr vi nå tidligere utgaver av AmigaForum og forløperen EXEC. AmigaForum selges komplett med diskett for kr. 35,- pr. nummer, mens EXEC-bladene koster kr. 20,- pr. stk.

AmigaForum 1/92

Reportasjer: Amiga Symposiet-91 **Tester:** CDTV, Scala 500, HighSpeed Pascal, KCS Power PC-board, Epson GT-6000 fargescanner, GVP Digital Sound Studio, Perfect Sound 3 og Audition 4, Real 3D, GVP G-force 030 Combo 40/4 aksselleratorkort. **Spill:** Popolous II, Harpoon, Terminator 2, Robocop 3, Birds of prey. **Tips & Tricks:** Deluxe Paint, Desktop Publishing, Hjemmevideo. **Diverse:** Public Domain programvare, Verkstedhjørnet, Guru Meditation. **Diskett:** Scala 500 demodiskett.

AmigaForum 2/92

Tester: av Amiga 600, A570 CD-ROM, Professional Calc, Professional Page 3.0, VistaPro 2.0, Vidi-Amiga, Video Director, SuperJam, Stereo Master, DoubleTalk og AmiNet nettverk. **Spill:** Ork, Project X, Mega Twins, Agony, Turtles, The Keys to Maramon. **Tips & Tricks:** Hjemmevideo, Desktop Publishing, Deluxe Paint IV. **Diverse:** Safe Hex International, Public Domain programvare, Verkstedhjørnet, Guru Meditation. **Diskett:** Viruskillere fra Safe Hex International.

EXEC

Det første nummeret av EXEC kom ut sommeren 1987. Enkelte utgaver er utsolgte, men vi har vi fremdeles igjen en del antikavriske lekkerbiskener som gir et godt bilde av hvordan utviklingen på Amiga-fronten har vært her i landet. Og siden samtlige utgaver av både EXEC og AmigaForum er produsert på Amiga, gir bladene også en indikasjon på hvordan utviklingen innenfor Desktop Publishing har vært. De aller første utgavene er meget sterke kandidater til "Årets verste trykksak" når det gjelder utseende! Men innholdet er greit nok. Noen av EXEC-bladene er det bare 20-30 eksemplar igjen av, så her bør du være raskt ute hvis du er sugen på kilovis med nostalgisk lesestoff.

2/87

Tester: XT-kortet, Transformer, Vizawrite, Videoscape 3D, Zork 1, Spill. **Annet:** Fish-diskett 11-20, Basic-program.

2/88

Tester: Superbase Professional, Diga!, Professional Page 1.0. **Annet:** Fish-diskett 31-87, BBS-spalten, C-kurs, Basic.

1/89

Tester: A2620, Professional Draw, Comicsetter, Moviesetter, Deluxe Photolab, Lotto!, Lattice C (Del I), Janus 2.0, Mortville Manor, Legend of The Sword og andre spill. **Annet:** FISH 103-119, C Tips&Tricks, Harboe's MC-spalte, Kunstig intelligens, Datakommunikasjon, Software-89, "Norsk Datormagazin".

2/89

Tester: A2286 AT-kort, Sculpt-Animate 4D, C-Light, InfoChannel, AmigaBok, The Securities Analyst, Dr. T's KCS, Lattice C 5.0 (del 2), Devpac 2.0, Spill. **Annet:** Harboe's MC-spalte, leserbrev, GURU for nybegynnere, Ryktebørsen.

3/89

Tester: Deluxe Paint III, The Director, Shakespeare, Printmaster Plus, Spill. **Annet:** Basic-kurs (leksjon 1).

4/89

Tester: Harddisker, ARexx, JForth, PageRender 3D, Bøker, Game over, CMI aksellerator, Lucas+Frances aksellerator. **Annet:** Basic-kurs (leksjon 2), Øyvind Harboe's spalte.

3/90

Tester: Amiga 3000, Epson JX scanner, Action replay m.m. **Annet:** Sprechen Sie DOS?, Assembler, Basic, Nå skal vi "C" m.m.

4/90

Tester: Canon ION + Digi-View 4.0, The Art Department, Prowrite 3.0, Studio Magic, A2630, Spill. **Annet:** Grafikk på Amiga, Sprechen Sie DOS?, Assembler, Basic, Nå skal vi "C", m.m.

2/91

Tester: Superbase Professional 4, Intersound, Art Department Professional, Spill. **Annet:** Intervju med Bjørn Rybakken, HiSoft Basic, Desktop Publishing-kurs, Assemblerkurs, Bli lyd!, 24-bits grafikk, Guru Meditation.

BESTILLINGS-KUPONG!

EXEC og AmigaForum

- ☐ Nr 2/87
- ☐ Nr 2/88
- ☐ Nr 1/89
- ☐ Nr 2/89
- ☐ Nr 3/89
- ☐ Nr 4/89
- ☐ Nr 3/90
- ☐ Nr 4/90
- ☐ Nr 2/91
- ☐ Nr 1/92
- ☐ Nr 2/92
- ☐ Nr 3/92

Navn

Adresse

Postnr. / sted

Land

Kupongen sendes til AmigaForum, Verkstedveien 4B, 8013 Bodø. AmigaForum m/diskett koster kr. 35,- EXEC koster 20,-. Bladene sendes i postoppkrav, kr. 40.- i porto tilkommer.

Public Domain programvare!

av Stig Ove Johnsen

Public Domain (PD) er betegnelsen på programvare som kan distribueres fritt. Den største og mest kjente samlingen av PD er Fred Fish-samlingen. Den består pr. i dag av over 650 disketter! Og det kommer stadig flere. Det går nesten ikke en måned uten at omtrent 10 nye Fish-disketter ser dagens lys. På disse diskettene kan man finne nesten alt, fra assemblere til animasjoner, fra spill til samplet musikk. På hver diskett ligger det flere forskjellige program.

Hvordan bestille PD-disketter?

Vel, det kan hende at noen som du kjenner har noen av diskettene, og enkelte Amiga-forhandlere har en liten samling som man kan få kopiert. Har du modem, så finner du dem på en eller annen BBS rundt om i verden. Men de fleste Amiga-eiere vil ofte ha vanskelig for å få tak i dem, særlig de nyeste diskettene. Der har vi tenkt å hjelpe dere.

Vi har hele Fish-samlingen, og du kan bestille de diskettene du ønsker fra oss. I hvert nummer av dette bladet vil vi skrive litt om noen av de nyeste programmene. I tillegg til Fish-diskettene vil vi lage noen egne PD disketter der vi samler program som er av samme type, f.eks grafikk eller lyd.

Du kan dessverre ikke bestille programmer enkeltvis, kun hele disketter. Det vil ta oss alt for lang tid å lage "skreddersydde" disketter.

Snadder-spalten!
(fish-nr. i parantes)

Monopoly (251)
Amiga-versjon av det kjente brettspillet monopol.

Msh (382)
Les og skriv til MS-DOS disketter på Amiga'en.

Imploder (422)
Pakker kjørbare programmer slik at de ikke tar opp så stor plass. Programmene pakker seg automatisk ut i RAM når de startes. Meget bra!

TextPlus (484)
Tekstbehandler. Kan lese filer pakket med Power Packer.

AnalytiCalc (495)
Regneark. Mange muligheter.

PCQ (503)
Pascal kompilator.

DKBTrace (513&514)
Raytracer. Mange forskjellige typer figurer og overflater. Fyller 2 disketter.

Dme (530)
Tekstbehandler laget spesielt for programmerere.

VerseWise (549)
Program for å finne frem til og lese spesifikke vers i Bibelen. De 4 evangeliene medfølger.

ToolManager (551)
Lar deg legge egne program inn i "Tools"-menyen under Workbench 2.x.

GNUPlot (552)
Et interaktivt funksjons og data plotte-program. Mulighet for utskrift til PostScript.

AutoCentre (557)
Sentrerer automatisk nye skjermer som åpnes. Spesielt nyttig dersom du bruker en ekstra stor Workbench-skjerm (større enn bilde-skjermen). Krever WB 2.0.

DisDF (558)
Dette programmet lar deg skru av DF0-DF3, slik at de ikke står å 'klikker' når de ikke er i bruk.

SuperDuper (590)
En veldig rask diskett kopierer og formaterer.

SpellCheck (606)
Dette programmet er perfekt for å lære seg fremmedspråklige gloser!

bBaseII (609)
Et enkelt database program. Legg inn en oversikt over CD samlingen din, eller f.eks diskettene dine!

På neste side finner du fem spennende pakketilbud. Bla om!

INFO

Katalogdisker
En oversikt over hva som befinner seg i Fish- samlingen kan bestilles fra oss. Bare send 20kr i frimerker, så får du den i posten i løpet av kort tid.

Priser: (pr.stk)

1-9 disketter:	25,-
10->disketter:	22,-
Pakketilbud:	198,-

+25 kr for pakking og porto.
(bet. på forskudd)
Postgiro: 0824 0790670

Diskettene kan bestilles fra:

Grafisk Presentasjon
Postboks 524,
7001 Trondheim.
Tlf. 07 - 52 57 74

Idet AmigaForum gikk i trykken passerte antall FISH-disketter 700! Skaff deg våre katalogdisketter!

Pakketilbud!

For å gjøre det enklere for deg, har vi satt sammen fem pakker (10 disketter i hver) med program innenfor spesielle kategorier. Pris pr. pakke: kr. 198,-

Spillpakke A

LordsOfHosts (488)
Spill for 2 personer basert på brettspillet "Shogun".

Klondike (491)
Kortspill for 1 spiller.

EternalRome (502)
Et historisk riktig strategispill fra romertiden. For 2 eller flere spillere.

Connex (511)
"4 på rad".

AmiOmega (528)
Et "Dungeons and dragons" spill med mange monstre, "spell" osv.

Conquest (533)
Strategispill for 2 spillere. Koloniser universet og skyt ned dine motstandere.

MambaMove (548)
Finn utgangen med en eplespisende slange (!).

Amastermind (554)
Et Master Mind spill.

Landmine (554)
Pønsk ut hvor minene befinner seg. Krever 1Mb RAM.

SubAttack (554)
Senk fiendens skip! Krever 1Mb RAM.

Llamatron (560)
Et shoot-em-up spill for opptil 2 spillere. Over 100 nivåer.

Peters Quest (577)
Redd Daphne som er blitt kidnappet! Flott lyd og grafikk i dette spillet med 20 nivåer.

Spillpakke B

Diplomacy (582)
Strategispill for flere spillere.

TheGallows (586)
Hangman-spill med over 3000 ord.

EquiLog (590)
Et spill av typen Master Mind.

CirclesUp (592)
NumbersUp (592)
To små spill for 1 og 2 spillere.

Cube4 (594)
3-dimensjonal bondesjakk.

HOW (595)
Et spill for smarte personer...

GoLD (597)
"Game of Life". Livets spill?

ScudBuster (597)
Et "Scud mot Patriot" spill.

Paragon (600)
Brettspill for 2 personer.

Rothello (600)
Spill av typen Othello.

MathsAdv (602)
Vinn spillet ved å løse matteproblemer.

RingWar (604)
Test releksene dine i dette rom-spillet.

Animasjon

TooMuch3D (270)
Er en advarsel til de som tilbringer alt for mye tid foran dataskjermen...

Aerotoons (413)
2 flyanimasjoner : "Swiss Army F-16 In Combat" og "Stealthy Manuever II".

Juggette (413)
3 sjongleringsanimasjoner : "Juggette Anim", "Juggette_2" og "Juggler Demo 2".

Anims (414)
3 flotte animasjoner : "Batman", "Late Night" og "Terminal".

Coyote (417)
Må bare sees...

AtTheMovies (418)
Amy the Squirrel på kino.

Pogo (423)
Fin liten animasjon med Pogo og Miss Mam'a'selle.

AmyVsWalker (450)
Amy the Squirrel mot en "Walker" fra Star Wars!

AntiLemmin (490)
Flott parodi på spillet Lemmings. Krever 2Mb RAM.

ShuttleCock (504)
Tennis-spillende romferger...

TheDatingGame (505)
4 minutter lang animasjon med Flip the Frog og Clarisse Cat. Krever 3Mb RAM.

Grafikk

Viewer (484)
Viser IFF bilder raskt!

PicBase (527)
Organiserer bildene dine ved å lage små miniatyr versjoner.

FreePaint (548)
Meget bra tegneprogram!

24BitTools (553)
3 programmer for bruk ved 24-bit bilder.

Landscape (554)
Lager landskapsbilder. Sett parametre som: høyde, hav, trær, snø, strand og lysvinkel. Krever 1Mb RAM.

ApfelKiste (566)
Mandelbrot-program.

Dataplot (575)
Plotter data og matematiske funksjoner.

WorldDataBank (580)
Lager kart over det området i verden du ønsker.

PictSaver (593)
"Fotograferer" skjermen din og lagrer det som et IFF-bilde.

Rayshade (596)
Raytrace-program. Bygg en modell av f.eks kuber og kuler, og la Amiga'en regne ut hvordan et bilde av dette ser ut.

Programmering

CManual (456)
C manual for Amiga.

CManual (457)
Mere om hvordan programmere på Amiga'en.

FileWindow (464)
"File requester" som du kan inkludere i egne programmer.

DICE (491)
C-kompilator m/assembler.

Gwin (571)
Samling grafiske rutiner for bruk under C.

PPLib (575)
Benytt PowerPacker rutiner i dine programmer.

TplEdit (583)
Tegn vinduer m.m.og produser C-koden. Krever AmigaDOS 2.0.

MICE (590)
Lager C og assemblykode av IFF bilder.

EZAsm (592)
Kombiner C-kode med assemblykode. A68k og Blink medfølger.

PlotLib (602)
Bibliotek med plotte-rutiner med mulighet for både 2D og 3D.

ARCTIC
SOFTWARE CLUB

Skredderveien 1, Postboks 3067, 1506 Moss

Seriøs underholdnings-software for IBM-PC og AMIGA



RING VÅR ORDRETELEFON

09 25 83 48

Alle dager utenom helligdager fra 17.00 - 20.00
Lørdag 14.00 - 17.00

ELLER VÅR ORDREFAX
09 25 88 83

SIMULATORER	PC	Ami
A10 Tank Killer	389.-	349.-
A320 Airbus	435.-	359.-
Chuck Yeager Air Combat	349.-	
EPIC (Sci-Fi)	349.-	319.-
F117A Nighthawk	389.-	
F15 Strike Eagle II	355.-	349.-
F29 Retaliator (+)	349.-	279.-
Falcon 3.0 (Trenger DOS 5.0)	429.-	
Formula 1 Grand Prix		349.-
Gunship 2000	389.-	
Hyperspeed (Sci-Fi)	425.-	
Jetfighter2	389.-	
Knights of the Sky (A:1Mb)	395.-	349.-
M-1 Tank Platoon	395.-	319.-
Megafortress	365.-	329.-
MIG-29 Super Fulcrum (+)	425.-	389.-
Red Baron	389.-	349.-
Secret Weapons of the Luftwaffe	395.-	
SWotL datadisk: DO 335	239.-	
SWotL datadisk: P80 S. Star	239.-	
Silent Service II	355.-	349.-
Team Yankee 2: Pacific Islands	349.-	320.-
Wing Commander DeLuxe	435.-	
Wing Commander 2	389.-	
Wing Commander 2 Spes Op. 2	245.-	

ADVENTURE/ROLLESPILL	PC	Ami
Another World	325.-	289.-
Bard's Tale TriplePack (I,II & III)	389.-	349.-
Battletech: Crescent Hawks	389.-	
Black Crypt		285.-
Buck Rogers 2: Matrix Cubed	329.-	329.-
Conquest of the Longbow	389.-	349.-
Covert Action	395.-	349.-
Cruise for a Corpse	325.-	299.-
Death Knights of Krynn (A:1Mb)	325.-	325.-
Dungeon Master	349.-	
Dungeon Master + Chaos Strikes		289.-
Elvira adv. (A:1Mb) (+)	395.-	319.-
Elvira 2	389.-	349.-
Eye of the Beholder	349.-	325.-
Eye of the Beholder 2	359.-	359.-
Gateway to the Savage Frontier		335.-
Heart of China (A:1Mb)	389.-	349.-
Heimdall (A:1Mb)	349.-	349.-
HeroQuest	349.-	319.-
Kings Quest 5 (A:1Mb)	425.-	389.-
Legend	349.-	325.-
Leisure Suit Larry 5 (A:1Mb)	389.-	349.-
Lord of the Rings	349.-	285.-
Lord of the Rings 2: Two Towers	349.-	
Magic Candle 2: The four & forty	349.-	
Martian Memorandum (Sci-Fi)	399.-	
Megatraveller 2 (Sci-Fi)	359.-	

	PC	Ami
Midwinter 2 (A:1mb)	425.-	349.-
Might & Magic 3	399.-	359.-
Planets Edge (Sci-Fi)	389.-	
Plan 9 from outer space	389.-	349.-
Police Quest 3	389.-	349.-
Pools of Darkness	335.-	335.-
Popolous 2 (1meg eller 512k)		315.-
Quest for adventure (Indy adv/ Op Stealth/ Mean Street)	395.-	349.-
Rise of the Dragon	389.-	389.-
Rocketteer	349.-	
Secret of Monkey Island (A:1Mb) (+)	319.-	285.-
Secret of Monkey Island 2	359.-	375.-
Shadowlands	319.-	319.-
Space Crusade		285.-
Space Quest 1 (improved gfx)	389.-	359.-
Space Quest 4	389.-	349.-
Spellcaster 201	389.-	
Spirit of Excalibur	349.-	315.-
Star Trek 25th Anniversary	349.-	
Ultima 6	389.-	355.-
Ultima 7	389.-	
Ultima Pack 2 (4, 5 & 6)	389.-	
Ultima Underworld	389.-	
Vengeance of Excalibur	349.-	
Willy Beamish	425.-	349.-
Wonderland	355.-	315.-

STRATEGISPILL	PC	Ami
Battle Isles	349.-	325.-
Castles	349.-	315.-
Castles datadisk: North Cmp.	239.-	
Bandit Kings of Ancient China	389.-	349.-
BattleChess for Windows	349.-	
BattleChess II (+)	315.-	285.-
Bridge Player 2150	325.-	325.-
Chess Master 3000	359.-	
Civilization	389.-	
Floor 13	349.-	319.-
Harpoon 1.2.1	389.-	349.-
Harpoon battleset 3: Med. conflict	205.-	205.-
Harpoon battleset 4: Gulf	205.-	205.-
Harpoon Editor	239.-	239.-
Lemmings	349.-	279.-
Patton Strikes Back	389.-	
Powermonger	355.-	315.-
Railroad Tycoon (A:1Mb)	355.-	349.-
Realms	359.-	315.-
Sim Ant	349.-	349.-
Sim Earth	395.-	
Sim City/Populous	349.-	315.-
Supremacy	349.-	315.-
Utopia		315.-

SPORT	PC	Ami
Earl Weaver Baseball 2	349.-	
J. Nicklaus Signature Golf	394.-	
J. Nicklaus Unlimited Golf	405.-	
J. Nicklaus Unlimited Golf (1meg)		319.-
John Madden Football		285.-
Links	395.-	365.-
PGA Tour Golf	349.-	315.-
PGA Course Disk	199.-	199.-
Pro Tennis Tour 2	349.-	279.-
Tony Russa Ult. Baseball	349.-	
Top League	349.-	325.-
Tournament Golf	285.-	

NYHETER	PC	Ami
Aces of the Pacific	389.-	
Air Bucks	355.-	
Bane of the Cosmic Forge	389.-	375.-
Chessmaster 3000 for Windows	365.-	
Conflict Korea (A:1Mb)	359.-	359.-
Crime City	319.-	
Crisis in the Kremlin	389.-	
Darklands *kommer*	389.-	
Laura Bow 2: Dagger of Amon Ra	389.-	
Dark Seed	395.-	
Dark queen of Krynn	339.-	
European Championships 1992	319.-	285.-
España The Games -92	359.-	
F.S. 4 Great Britain Data disk	395.-	
Gateway	355.-	
Global Effect	355.-	315.-
Gobliiins (PC 256 farger)	285.-	285.-
Gold of the Aztecs	325.-	
Grandmaster Chess	355.-	
Great Napoleonic Battles	319.-	
Guy Spy	359.-	319.-
Hardball 3	355.-	
Heroes of the 357th	355.-	
Hook (A:1Mb)	359.-	285.-
Indiana Jones/Fate of Atlantis (Adv)	389.-	
ISHAR - Legend of the Fortress	319.-	319.-
Laffer Utilities	395.-	
Lure of the Temptress (A:1Mb)		325.-
Omar Sharif's Bridge	395.-	359.-
Profhecy of the Shadow	339.-	
Push-Over	319.-	285.-
Rampart	355.-	
The Manager	325.-	

DIVERSE		
DD disker navnløse	50:	239.
HD disker navnløse	50:	359.-
Diskettboks for 80 3 1/2" disketter		99.-

(+) = Ikke kompatibel med Amiga 500+ og 600
(A:1Mb) = Krever 1 Mb minne på Amiga

Ring for tilbud på joysticks, diskettbokser, lyd- og gamecards til PC og minneekspandering til Amiga (også Plus).
Alle priser er inkl. moms. Kun porto og postens avgifter tilkommer.

MEDLEMSKAP

koster 50 kr pr år og gir deg foruten gunstige priser:
-rabattkuponger på disketter, spill og utstyr
-informasjonsblad om nyheter og spill generelt
-prioritert service
-vi hjelper deg pr telefon med å finne spill som passer for deg

ELLER IKKE...

Ønsker du ikke å være medlem, må vi be deg plusse på 30 kr pr artikkel du bestiller.

VISA

Velkommen med VISA.
Ekspederingsgebyr kr. 10.

Medlemskap belastes på første bestilling.



☐ Kryss av her hvis du vil bli medlem

Foresattes underskrift hvis bestiller er under 18 år.

Kupongen sendes ARCTIC SOFTWARE CLUB, Postboks 3067, 1506 Moss

SEND MEG FØLGENDE:
Husk å oppgi maskin, diskettformat og EGA eller VGA

Pris:

TOTALT

Navn
Telefon:
Adresse
Postnr./-sted

Varene sendes i oppkrav. Postens avgifter tilkommer. Beregn 2 ukers leveringstid.

Bug Bomber!

Denne gangen forsøker vi oss med en meget spillbar demo på et spill sammen med bladet, og håper dere liker det.

Bug Bomber er et spill der opp til fire personer samtidig skal prøve å kvitte seg med alle de andre spillerene. I tillegg er det også en gjeng med motstandere som styres av maskinen.

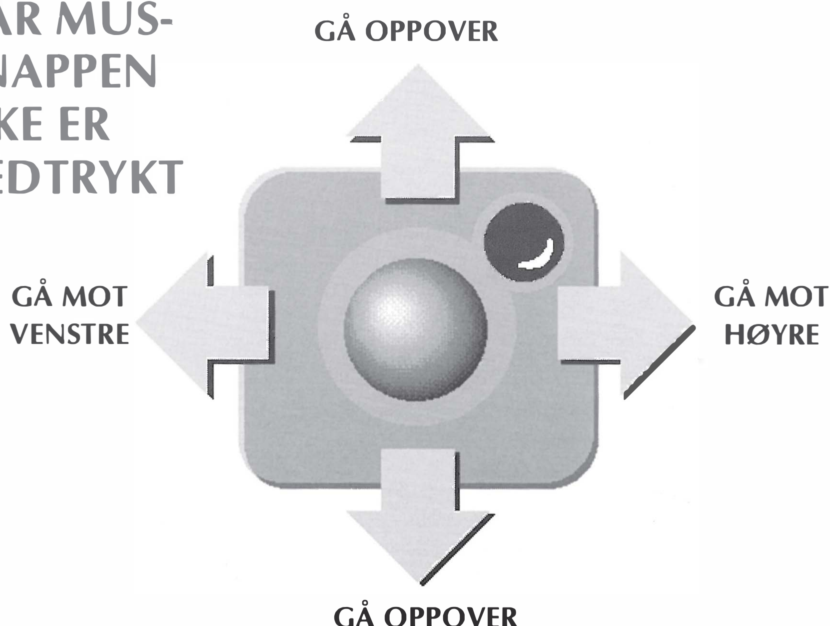
To av spillerene kan bruke joystick, mens de siste to må bruke tastaturet. Det gjelder å bombe, skyte, minelegge og lure hverandre helt til det er bare én igjen.

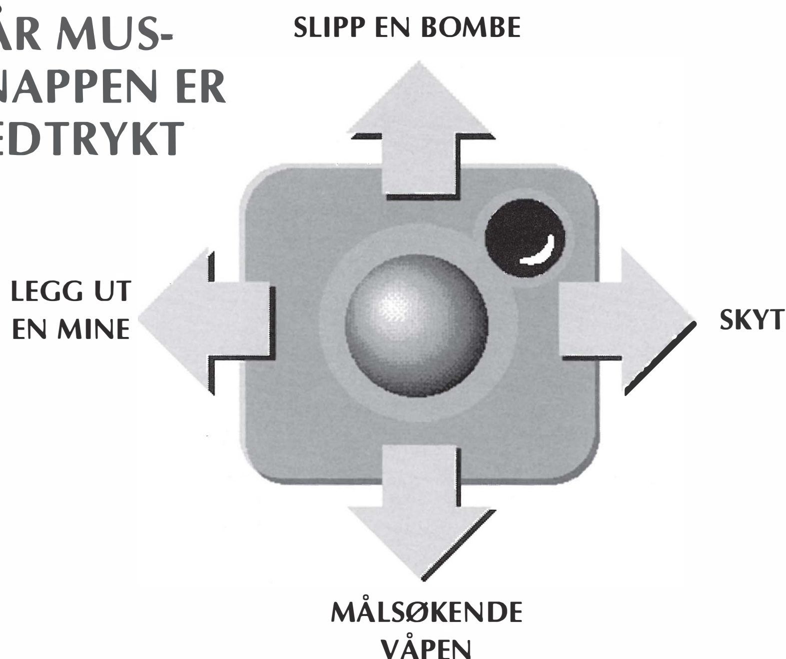
For å starte spillet, slår du bare på maskinen og setter disketten inn i den interne diskettstasjonen, og slår på maskinen.Spillet vi da starte opp automatisk. Lykke til!

Hvis disketten din var ødelagt da du fikk den, kan du returnere den til

AmigaForum,
Verkstedveien 4B,
8013 Bodø.

..og du vil få tilsendt en ny. Husk navn og adresse!





Kjøp&Salg

Amiga 2000A

Med 1084S monitor, 1,5MB RAM, 2stk. 3,5" interne diskdrives, 2 joysticks, mus, diverse originalspill/programmer, WB 1.3 & Kickstart 1.2, 200 disketter og masse blader selges.

Ring tlf. 04-147660 etter klokken 16.00

Complete Colour Solution

Selges til halv pris (uten strøm-adapter), inkl porto.

Ring tlf. 09-927135

IBM-kort

A2088 PC-kort til Amiga 2000 selges kr. 1000,-

Stig Ove, tlf. 07-52 57 74 etter kl. 12

Abonnenter av AmigaForum får gratis annonseplass under Kjøp&Salg. Send annonseteksten til adressen vår, som er AmigaForum, Verkstedveien 4B, 8013 Bodø, Norge Du kan også faxe annonsen til telefax nr. 081-26115

AmigaForum BBS

AmigaForum BBS er Nord-Norges største rene Amiga BBS. Basen drives på en Amiga 2000 med 5 Mb RAM Ca 105 Mb Hd og et USRobotics HST Dual Standard modem, dvs support for alle hastigheter utenom V32Bis. Basen bruker et BBS program som heter ABBS. Dette er i ferd med å bli en "standard" for Amiga baserte BBS'er her i Norge. De som er kjent med MBBS vil snart kjenne seg igjen da ABBS er en god klone av dette. Alle får full access til basen fra første stund, også til hele fil utvalget som er i overkant av 55 Mb og stadig vokser.

AmigaForum BBS har ingen krav om at det må Uploades filer for å få access til å Downloade. Men vanlig regel på en BBS er at en gir tilbake like mye som en henter ut. Dvs at Downloader du 3 filer så blir SysOp (og andre brukere) takknemlig for en tilsvarende Upload. Dette drar alle nytte av siden fil utvalget da stadig raskt vil vokse.
Dersom du ikke har nye filer å Uploade så regnes meldinger i de forskjellige konferansene likt med en Upload.

Konferansesystemet har en mengde kraftige kommandoer for søking, og merking av meldinger. Nær sagt alt kan diskuteres i en konferanse på basen. Vi begynner å få brukbar aktivitet i COMICS konferansen hvor det handler om noe alle har et forhold til - nemlig tegneserier!

Dersom du har spesielle interesser som du gløder for og kunne tenke deg og lede/dra i gang en ny konferanse så er SysOp stadig på jakt etter aktive SigOp's! Som lønn for dette strevet kan jeg ikke love annet enn mange nye kontakter og en stadig voksende telefon regning. Høres dette interessant ut så ta kontakt med SysOp, så skal vi nok bli enige. Jeg kan også love at AmigaForum BBS vil komme sterkere tilbake både på konferanse-, og fil- siden. Jeg regner med å få litt bedre tid utover høsten til å følge opp aktiviteten på basen etter at jeg har vært travelt opptatt med andre ting det siste året.

Til slutt vil jeg lede oppmerksomheten mot noen filer på basen som kan være til hjelp for nybegynnere med ABBS.

ABBSHJELP.LHA Gir en innføring i ABBS systemet, lesing/søking i konferansene, skriving av meldinger, hvordan en lager sin personlige brukerprofil, hvordan sende/motta filer til/fra BBS'en og andre kommandoer.

LHA_E132.RUN Selv-utpakkende arkiv av den raskeste LHA/LZH filpakker/utpakkeren. Komplett med dokumentasjon. Du trenger dette programmet for å pakke ut de fleste filene på basen.

EXECLIST.LHA - En komplett oversikt over alle filene på basen.

**#Stein-R. Haugen*
**(SysOp*

GURU MEDITATION

Denne siden er en samling rykter, nyheter, løgner, sitater, hjernetrim og andre syke innfall. Bidrag kan sendes til redaksjonen, og alt blir trykket hvis det er morsomt og ikke resulterer i at redaktøren kommer i fengsel

Replikkveksling

mellom drosjesjåføren og den blinde passasjeren i filmen "Night On Earth", da sjåføren reagerer på at hun ikke bruker solbriller:

- Er det ikke slik at de fleste blinde bruker mørke solbriller?
- Jeg vet ikke, jeg har aldri sett noen blinde.

Jag är inte...

AmigaForum bestilte og fikk bekreftet en helsides annonseplass i juninummeret av det svenske kvalitetsbladet "DatorMagazin", og alt gikk bra helt til redaktør Christer Rindeblad fikk se annonsen. Vi fikk da beskjed om at de "tyvärr" ikke kunne bruke den, noe som er litt dumt etter at man har brukt et par tusen på å utforming, innhold, fotosats og porto. Kuvendingen kan skyldes at de trodde at AmigaForum var en konkurrent, og at de derfor ikke hadde lyst til å trykke den lekre annonsen (som vi enda ikke har fått i retur).

"I Norge er lovverket slik at det skal svært mye til før noen kan nekte å ta inn en annonse", forteller Pristilsynet, "men Sverige har ikke tilsvarende regler".

For å vise at *vi* ikke føler DatorMagazin som en trussel, tar vi for egen regning med en *oppfordring* til alle våre lesere om å abonnere på dette svenske bladet. Abonnement på "DatorMagazin" kan bestilles på telefon (+46) 08 652 4300.

Leve DatorMagazin!

PÅ TOPP 5

Amiga 500

Det ryktes at gode, gamle Amiga 500 har nå er gått ut av produksjon til fordel for Amiga 600. Som en siste heder får denne sliteren førsteplassen denne gangen. Vi ønsker gjennom denne avgjørelsen også å berolige alle de drøyt tre millionene som eier denne maskinen, og benytte anledningen til å minne om at A500 kommer til å være den mest utbredte Amiga-modellen i minst et år til. Don't panic!

Atari

Den tidligere erkefienden til Commodore, som ble nylig ble kjempepopulær blant Amiga-eierene fordi de la ned den Skandinaviske avdelingen. Også vi som trodde at det ikke fantes noe som het "Atari Scandinavia!".

Sverdfisk

Denne matretten er på full fart ut hos et norsk programvarefirma, etter at salgssjefen bestilte sverdfisk ved en viktig forretningsmiddag på en tolvstjerners restaurant sammen med sjefene i et stort amerikansk firma. Etter en liten bit skiftet vedkommende ansiktsfarge til grågrønn, reiste seg resolutt opp og begynte å vakle mot toalettet. På veien dit vrengte mage, tarmer og annen innmat seg, noe som resulterte i et forferdelig søl. Under toalettpausen, som ble unaturlig lang, ble et par fargede ryddehjelper satt til å fjerne etterlatenskapene, noe som skjedde under sterke mishagsytringer av typen "Look at this shit, man!". Hva som deretter skjedde har vi ingen sikre rapporter om. Vedkommende gourmet har vi valgt å holde anonym, da E.., eh, han ellers kan bli fryktelig sint på oss.

Apple

"Macintosh er den eneste datamaskinen som er laget for å kommunisere med bilder, tale og lyd". Denne overskriften i en 80.000 kroners annonse for Macintosh forteller med sitt tydelige språk at orienteringssansen der i gården må være ganske diffus. Mens Amiga skravlet i vei og viste fargebilder for 5-6 år siden, så Mac fremdeles ut som en forvokst gaudaost ost med sort/hvitt "GameBoy"-skjerm. Den eneste lyden var det etterhvert så velkjente "apebrølet", som kommer hver gang brukeren gjør en feil. Røper kanskje denne lyden maskinens mentale kapasitet?

Scala AS

Som solgte hundrevis av betaversjoner av ScalaMM før programmet var halvferdig, uten å få negativ tilbakemelding fra mer enn én bruker! Da er folk fornøyde, da.

Forslag til kandidater mottas med takk!

Miljøvennlige Commodore

Kildesortering av søppel betyr at hver husstand har flere søppelkasser, og at søppelet må sorteres grupper som f.eks. organisk avfall, metall, glass, batterier o.l. Dette gjør det mye enklere å resirkulere ressursene, noe som vil bli mer og mer nødvendig etterhvert som de ikke fornybare ressursene tar slutt. For å styrke sin miljøvennlige profil, har Commodore besluttet å innføre samme system på Workbench 3.0. Dette innebærer at det blir mer enn én Traschan på Workbench-skjermen. Foreløpig er det planlagt egne Trashcans for program, tegninger og lyder. Resultatet blir f.eks. at alle fargene i tegninger du sletter, kan brukes om igjen i andre tegninger, noe som både tar mindre plass og sparer massevis av penger.

Suksess for Scala

Fra Washington meldes det at visepresident Dan Quayle nå behersker presentasjons-programmet Scala fullt ut. Dette er vel det til nå sterkeste beviset på at dette programmet er *meeeeget* brukervennlig.

Julegavetips

Hvis du har dårlig råd, kan du lage en lekker deodorant på følgende måte: Ta Amiga-musa, klipp av ledningen, skru den opp og fyll den med parfyme. Og vips, har du fått en lekker *roll-on*!
De som er flinke, kan evt. lage en med forskjellige dufter, avhengig av hvilken musknapp som holdes nede.







G-FORCE 030-50/4



Har du lyst på en lynrask Amiga 2000 med en 50MHz 68030-prosessor?

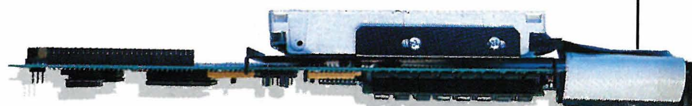
Med sin Motorola 68030-prosessor, 50 MHz klokkefrekvens, 68882 matematikkprosessor, 4-16 MB RAM og innebygd lynrask SCSI harddiskkontroller, gir G-FORCE 030-50/4 deg mer kraft og ytelse pr. krone enn noe annet akselleratorkort.

G-FORCE 030-50/4
Hvorfor selge din Amiga 2000 og kjøpe en dyr Amiga 3000 for å få mer fart? Den nye serien akselleratorkort fra GVP har en langt høyere ytelse enn en Amiga 3000, og til en lavere pris!

Alle dine program vil plutselig gå mange, mange ganger raskere enn før. Du får samtidig massevis av ledig hukommelse som du kan bruke til store program, animasjoner, samlplede lyder og alt det andre du ikke har hatt plass til før du fikk G-FORCE 030-50/4.

Du kan koble på mange harddisker, CD-ROM spillere og andre SCSI-baserte lagringsenheter.
Og sist men ikke minst - alle de opprinnelige ekspansjonssporene er fremdeles ledige!

EN KOMPLETT DATAMASKIN PÅ ETT KORT!
Denne temperamentsfulle arbeidshesten gir deg en komplett løsning med bl.a.
- ✓ 50 MHz 68030-prosessor.
- ✓ Plass til 16 MB 32-bits hukommelse.
- ✓ Høyhastighets SCSI harddiskkontroller.
- ✓ Utvendig SCSI-kontakt for tilkobling av eksterne enheter.
- ✓ Ikon-basert, programvarestyrt veksling mellom 68030 og den "gamle" 68000-prosessoren.



G-FORCE 030-50/4 with optional "Hard-Disk-Card" Conversion Kit

G-FORCE™ 030 COMBO

DET ER PLASS TIL HARDDISK PÅ KORTET!
En ekstra monteringsbrakett gjør at du kan montere en harddisk direkte på kortet! Dermed får du et komplett "hardcard" som ikke tar opp unødvendig plass.
Så hvis du kun skal kjøpe *ett* kort til din Amiga 2000 - velg da dette kortet, eller ett av de andre GVP combo-kortene.

Ta kontakt med din forhandler i dag!

GVP har et stort utvalg av akselleratorer- og harddiskkort for Amiga 2000 og Amiga 3000!



GVP - høy kvalitet til riktig pris!

CAPELLA

GVP-produktene selges av ledende Amiga-forhandlere over hele landet

Importør: Capella A/S, tlf. 02-200806